Une aventure qui emportera les personnages du niveau 4 jusqu'au niveau 14

DUNGEONS & DRAGONS® Aventure

Retour au Temple du Mal élémentaire

Monte Cook

Retour au Temple du Mal Elementaire

Monte Cook

Crédits

Travail additionnel sur les présentations des caractéristiques : **Jennifer Clarke Wilkes, Andy Collins, Dale Donovan, David Eckelberry, Duane Maxwell, Erik Mona, David Noonan**
Éditeurs : **Jennifer Clarke Wilkes, Andy Collins, Duane Maxwell**
Direction créative : **Ed Stark**
Direction artistique : **Dawn Murin**
Conception graphique : **Sean Glenn et Robert Campbell**
Illustration de couverture : **Brom**
Illustrations intérieures : **David Roach**
Cartographie : **Todd Gamble**
Maquette : **Erin Dorries**
Responsable d'affaires : **Anthony Valterra**
Responsable de projet : **Justin Ziran**
Responsable de production : **Chas DeLong**

Remerciements particuliers à Gary Gygax et Frank Metzer pour leur travail sur *Le Temple du Mal élémentaire* original.
Testeurs : **Bob Baxter, Rich Bue, Andy Collins, Sue Cook, Bruce R. Cordell, Bret Holien, Erik Mona, David Noonan, Jeff Quick, John D. Rateliff, Sean K Reynolds, Ed Stark, Jonathan Tweet**

Basé sur les règles originales de DUNGEONS & DRAGONS®, créées par E. Gary Gygax et Dave Arneson et les nouvelles règles de DUNGEONS & DRAGONS, conçues par Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker et Peter Adkison.

Version française
Traduction : Stéphane Tanguay
Relecture : Pierre Rosenthal et Stéphane Laye
Maquette : Pietro Rosas et Thorfino Boulas
Responsable de gamme : CROC pour Spellbooks
Titre original : *Return to the Temple of Elemental Evil*

U.S., CANADA, ASIA
PACIFIC, & LATIN AMERICA
Wizards of the Coast, Inc.
P.O. Box 707
Renton WA 98057-0707
(Questions?) 1-800-324-6496

EUROPEAN HEADQUARTERS
Wizards of the Coast, Belgium
P.B. 2031
2600 Berchem
Belgium
+32-70-23-32-77





TABLE DES MATIERES

Introduction. 3
Préparatifs. 3
Faire jouer l'aventure 3
Aventures précédentes dans le Temple. 3
Envergure de l'aventure 4
Tharizdun/le Dieu Noir/l'Œil élémentaire ancestral. . . . 4
Historique. 5
Le déroulement de l'aventure 6
Accroches 7

Partie 1 : Hommlet et ses environs. 8
Historique. 8
Où aller et que faire ? 9

Chapitre 1 : la ville d'Hommlet. 9
Utiliser Hommlet 9
Le culte caché 9
La ville en danger 10
PNJ dans la ville 10
Description d'Hommlet 12

Chapitre 2 : la forteresse. 18
Historique de la forteresse 18
En route vers la forteresse 19
Déroulement des événements 19
Description de la forteresse 20

Chapitre 3 : la ville fantôme et le temple en ruine 30
Nulb 30
Description de Nulb 31
Le temple en ruine 32
Description du Temple 33

Partie 2 : le Temple de l'Anéantissement absolu 38
Organisation du Temple 38
Rencontres aléatoires en extérieur 40

Chapitre 4 : le hameau de Rastor. 41
Influence du Temple dans la ville 41
Campement orque situé à proximité. 41

Chapitre 5 : les mines du Cratère. 42
Historique et géologie. 42
Les temples. 42
Un donjon en cercle 42
Entrées vers les Ténèbres soutærrainnes 42
Rencontres aléatoires 42
Description des mines 43

Chapitre 6 : les Fanums externe et interne. 106
À l'extérieur du Fanum externe 106
Le Fanum externe 107
Le Fanum interne 127
L'Éperon noir. 128

Partie 3 : la renaissance du Mal élémentaire 137
Le plan de la Triade. 137
Alliés d'Hommlet 137
Ennemis de Nulb 137

Chapitre 7 : le temple recouvré 138
Sécurité/organisation 138
Entrée extérieure 138
Les donjons. 138

Chapitre 8 : le nodule du Feu 151
Conditions à l'intérieur du nodule 151
Entrer et sortir du nodule 151
Sécurité/Organisation. 151
Description du nodule du Feu 151
Rencontres additionnelles. 154

Appendice 1 : nouveaux objets magiques et monstres. 154
Nouveaux objets magiques. 154
Nouveaux artefacts rares. 156
Nouveaux artefacts uniques 156
Nouveaux monstres 157
Nouvel archétype : demi-élémentaire 160

Appendice 2 : le culte de Tharizdun 161
Tharizdun et l'Œil élémentaire ancestral. 161
Prêtres du Dieu Noir. 161
La valeur d'Aliénation 161
Le domaine de la Folie 161
Le domaine des Forces 162
Nouvelle classe de prestige : rêveur d'apocalypse . . . 162

Appendice 3 : caractéristiques des PNJ. 164
La ville d'Hommlet 164
La forteresse 167
La ville fantôme et le temple en ruines 168
Les mines du Cratère 170
Les Fanums externe et interne 179
Le temple recouvré 186
Le nodule du Feu 190

Appendice 4 : documents pour les joueurs 190
Extraits du journal de Geynor Ton. 191
Extraits du journal d'Hédrack 192

LISTE DES ENCADRÉS

Encadré . . . . Page
La ville d'Hommlet 9
Une aventure en parallèle 10
Le donjon dynamique 38
Les clefs 39
Envisager des routes alternatives 40
Le hameau de Rastor 41
Fonctionnement d'un chariot de minerai 49
Présages 52
Climax variés. 101
Inconvénients des greffes démoniaques. 115
Utiliser Varachan. 125
Niveau de difficulté du Fanum interne 127
Dormir dans le Fanum interne 129
La Triade 132
L'origine du Grand autel 134
Lareth 149
Le plan élémentaire du Feu. 151

INTRODUCTION

La nuit redevient entière à nouveau… Les ombres se reposent, rassemblées sous le couvert d'une ombre encore plus grande.

— *Clark Ashton Smith, « The Eldritch Dark »*

L'une des aventures de DUNGEONS & DRAGONS® dont on se souvienne le plus, et avec le plus d'affection, est sans aucun doute *Le Temple du Mal élémentaire*. Publié en 1979, *The Village of Hommlet* devint très populaire ; des dizaines de milliers de groupes de joueurs en vinrent à connaître les habitants d'Hommlet et explorer les ruines de la forteresse se trouvant à proximité. Ils ne tardèrent pas à réclamer davantage, car la forteresse n'était que le présage d'un défi bien plus grand encore ; le Temple du Mal élémentaire. Finalement, au grand plaisir des joueurs, le scénario d'aventure T1–4 *The Temple of Elemental Evil* (traduit en 1987 sous le titre de *Le Temple du Mal Élémentaire*) parut en 1985, incorporant l'aventure originale du *Village of Hommlet* et détaillant l'imposant complexe du temple que tout le monde attendait.

Aujourd'hui, le Mal s'agite encore et un nouveau groupe d'aventuriers doit le confronter. Ils devront découvrir la véritable puissance dissimulée derrière le temple original et la défaire avant que ses plans ne portent fruits, avant que ne soient lâchés un Mal et une destruction d'une ampleur encore jamais vue auparavant.

Le *Retour au Temple du Mal élémentaire* est basé sur les aventures contenues dans le *Village of Hommlet* et *Le Temple du Mal Élémentaire* originaux, de même que G3 *Hall of the Fire Giant King* et WG4 *The Forgotten Temple of Tharizdun*. Profitez-en bien.

PRÉPARATIFS

En tant que maître du donjon (MD), vous devez posséder le *Manuel des Joueurs*, le *Guide du Maître* et le *Manuel des Monstres* pour utiliser cette aventure.

Le texte apparaissant sur fond grisé est de l'information pour les joueurs, destinée à être lue ou paraphrasée au moment approprié. Les encadrés contiennent des informations importantes pour vous aider à faire jouer l'aventure, y compris des règles ou des consignes spéciales. Les caractéristiques des monstres et des personnages n'appartenant pas à un joueur (PNJ) sont fournies sous forme abrégée pour chacune des rencontres. Les monstres les plus courants font également référence à un numéro de page du *Manuel des Monstres* (ou du *Guide du Maître* pour les PNJ) tandis que des caractéristiques complètes apparaissent à l'appendice 3 pour les monstres spéciaux et les PNJ importants (voir plus loin pour plus d'information).

Niveaux de difficulté

Le *Retour au Temple du Mal élémentaire* est une aventure essentiellement destinée à un groupe de personnages de joueurs (PJ) de niveau 4, bien que des personnages de niveau 3 pourraient être capables de faire face aux premières rencontres. Il leur faudra cependant se reposer plus souvent et s'attendre à un risque élevé de mort de leur personnage. Lorsqu'ils auront terminé l'aventure, les personnages auront probablement atteint le niveau 14.

Chacune des rencontres possède un facteur d'ensemble appelé le niveau de difficulté (ND), qui regroupe les facteurs de puissance (FP) des différents éléments de la rencontre. Le ND vous permet d'évaluer la difficulté relative de n'importe quelle rencontre pour vos joueurs.

FAIRE JOUER L'AVENTURE

Une aventure de cette dimension est un véritable défi à faire jouer. Pour le faire de façon appropriée, vous devez maîtriser son contenu. Cela implique non seulement d'être familier avec l'endroit où se trouvent actuellement les PJ mais également les lieux tout autour. Dans un complexe organisé comme celui présenté ici, les créatures et les PNJ se déplacent très souvent. Jouez le rôle des adversaires aussi intelligemment que possible ; les grands défis sont toujours plus mémorables que les aventures trop faciles.

PNJ et monstres

Trois types de PNJ et de monstres sont inclus dans cette aventure. Le premier est les non-combattants. Ce sont des individus sans caractéristiques ou références autres qu'une classe et un niveau. Dans les endroits dangereux, les non-combattants sont identifiés comme tels.

Le second type est le PNJ ou monstre classique. Leurs caractéristiques incluent une référence au *Manuel des Monstres* ou au *Guide du Maître* et ils sont conformes à ce que l'on retrouve dans ces livres. Vous pouvez équiper les PNJ avec l'équipement standard qui leur est assigné au chapitre 2 du *Guide du Maître* (pages 47–58) ou les adapter comme vous le désirez mais n'introduisez pas d'autres trésors que ceux qui sont déjà présents dans l'aventure.

Parfois, les opposants typiques sont modifiés légèrement, soit parce qu'ils possèdent de l'équipement non mentionné dans le *Manuel des Monstres* soit parce qu'ils ont été améliorés d'une quelconque façon. Dans ce cas, tout le travail a été fait pour vous. Si, par exemple, la Force d'une créature a été augmentée, vous n'avez pas à vous soucier de calculer les nouveaux bonus à l'attaque ou à la défense ; les caractéristiques de la créature prennent déjà ces modifications en compte.

Le troisième type est les PNJ ou monstres particuliers. Les caractéristiques complètes pour ces individus sont présentées à l'appendice 3, et le texte vous réfère à cet appendice.

Difficulté

Les niveaux de difficulté des rencontres reflètent le niveau qu'un groupe de quatre aventuriers devrait avoir atteint afin d'être en mesure de faire face à la rencontre sans difficultés indues. Vous devrez décider de quelle façon ce facteur se compare à votre groupe d'aventuriers spécifique mais les rencontres de même ND devraient toujours offrir des défis comparables. Par exemple, si votre groupe de PJ surmonte sans problème les rencontres d'un ND supérieur à leur propre niveau, il devrait en être de même de la plupart des rencontres comparables. Bien sûr, vous pouvez toujours modifier une rencontre par l'ajout ou le retrait d'un certain nombre de créatures, en changeant les niveaux des PNJ ou en leur donnant davantage d'équipement, comme bon vous semble.

Points d'expérience

Bien entendu, personne ne peut prédire dans quel ordre un groupe d'aventuriers fera face aux différents défis. Si un groupe de personnages de niveau 13 défait huit ogres ayant chacun quatre niveaux d'hommes d'armes (correspondant pour chacun à un FP de 5), il n'y a aucun montant de points d'expérience prévu dans la table 7–1 du *Guide du Maître*. Dans ce cas, extrapolez simplement les résultats vers le bas, en prenant le plus petit FP pour lequel un montant est donné et en divisant celui-ci par 1,5 pour obtenir le montant approprié au FP précédent.

À titre de règle optionnelle, il vous est suggéré de donner des points d'expérience pour chacun des prisonniers libérés et ramenés chez eux. Le montant de PX devrait correspondre à celui qui serait obtenu pour défaire ce même prisonnier dans le cadre d'une rencontre normale (avec un minimum de 100 PX par prisonnier). N'utilisez pas cette règle pour donner aux personnages une quantité anormalement élevée de PX ; libérer un PNJ de niveau 18 détenu par un groupe d'orques, par exemple, n'est pas une situation digne d'une telle récompense.

AVENTURES PRÉCÉDENTES DANS LE TEMPLE

Cette aventure présume que les aventuriers qui ont assailli le Temple il y a douze ans ont fait certains actes, entre autre la destruction du Temple du Mal élémentaire original. Si les événements

se sont déroulés différemment dans votre campagne de ce qui est décrit ici, vous pouvez faire l'une de deux choses :

1. Modifier l'aventure afin qu'elle s'ajuste à l'historique de votre campagne.
2. Convenir qu'après ce que vos PJ ont accompli au temple original, des PNJ aventuriers sont passés derrière eux et leurs actions ont apporté les changements présentés dans le présent document. Par exemple, si votre groupe n'a pas fait s'écrouler le temple en détruisant l'*orbe de la Mort dorée*, convenez que des PNJ l'ont fait entre-temps. De même, si des PNJ de l'aventure originale sont morts dans le cours de votre campagne mais sont présentés comme étant encore vivants dans cette aventure, supposez que des sorts de *rappel à la vie* ou de *résurrection* leur ont permis de revenir.

Joueurs familiers avec l'aventure originale

Le fait que certains joueurs aient connu le *Temple du Mal Élémentaire* original n'est pas un problème en soi. Peut-être leur personnage a t-il reçu des informations à propos des lieux par le biais d'un membre de la famille ou un ami ou peut-être les a t-il simplement lu dans des bouquins récents sur le sujet ? Peu importe, une certaine familiarité avec l'aventure originale est une bonne chose mais elle n'est ni nécessaire ni trop avantageuse pour jouer celle-ci.

PNJ de l'aventure originale

Douze ans se sont écoulés dans le monde de la campagne depuis la défaite du Temple du Mal élémentaire mais quelques-uns des vilains (et des héros) de la première aventure sont encore actifs. Quelques-uns d'entre eux, que l'on retrouve à différents endroits dans l'aventure, incluent la chanoine Y'dey, Elmo, Falrinth, Hédrack, Lareth le Bel, le prince Thrommel, Senshock, Smigmalle Mainrouge, Spugnois et Zert.

Si ces noms ne vous sont pas familiers, ne vous inquiétez pas : ils le deviendront bien assez vite. Si cependant vous les reconnaissez, vous réaliserez rapidement que, malgré la nouveauté de cette aventure, vous êtes en terrain familier.

ENVERGURE DE L'AVENTURE

Envisager le *Retour au Temple du Mal élémentaire* comme une simple aventure constituerait une grossière sous-estimation de son potentiel. C'est en fait une campagne entière en soi. Les personnages débutant avec peu d'expérience devraient atteindre des niveaux assez élevés à sa conclusion. Prévoyez qu'il vous faudra plusieurs séances — probablement des mois et des mois de jeu —pour la terminer et ce, même si votre groupe joue toutes les semaines.

Acheter de l'équipement

Bien que l'aventure détaille deux communautés différentes, il est probable qu'à un certain point, les personnages voudront acheter de l'équipement, notamment des objets magiques, qu'ils ne peuvent trouver ni à Hommlet ni à Rastor. La cité de Verbobonc se trouve à environ cent cinquante kilomètres au nord-ouest d'Hommlet (voir carte régionale). Considérez-la comme une cité avec une limite financière de 40 000 po (voir page 137 du *Guide du Maître*). Verbobonc peut offrir aux personnages à peu près tout ce qu'ils désirent acheter ou faire fabriquer avec les trésors qu'ils acquerront dans le cadre de cette aventure.

Étant donné que Verbobonc n'est pas détaillée dans le présent document, il est sans doute préférable de traiter les voyages vers la cité rapidement et sans perdre trop de temps d'aventure mais cela dépend entièrement de vous et de vos joueurs.

Aventures en parallèle

Au cours de la partie, les PJ vont probablement vouloir emprunter une avenue qui n'est pas couverte dans le cadre de cette aventure. Il existe de nombreuses opportunités d'aventures en parallèle, issues des événements survenant dans le scénario ou tout simplement placées par vous pour introduire un changement de rythme. Surveillez le niveau du groupe lorsque vous procédez ainsi. Si, par le biais de ces aventures en parallèle, le groupe d'aventuriers obtient une quantité importante de PX ou même monte de niveau, quelques-unes des rencontres pourraient s'avérer trop faciles lorsqu'ils reviendront à l'aventure principale. Ne vous en faites pas trop cependant ; le système s'ajuste de lui-même, étant donné que les PJ obtenant moins de PX pour les rencontres au-dessous de leur niveau, ils progressent un peu plus lentement et reviennent rapidement au niveau approprié.

THARIZDUN/ LE DIEU NOIR/ L'ŒIL ÉLÉMENTAIRE ANCESTRAL

Le dieu Tharizdun est un être de force destructive pure, du froid, d'anéantissement final et de nihilisme totalement maléfique. Il est si terrifiant qu'il y a une éternité, toutes les autres divinités se liguèrent contre lui. Même leurs forces combinées ne parvinrent pas à le détruire et il fut simplement banni dans un plan carcéral spécial.

Même isolé de plan matériel et rayé de toutes les histoires officielles de l'existence, Tharizdun parvient occasionnellement à influencer la vie d'un mortel. Son culte est restreint mais animé d'une dévotion fanatique. Le Dieu Noir infuse une partie de sa terrible volonté à ses adorateurs par le biais de rêves mystérieux et cauchemardesques. L'objectif des prêtres de Tharizdun est de canaliser suffisamment de puissance vers leur redoutable maître afin qu'il puisse lui-même se sortir de sa prison. Cette éventualité signifierait évidemment la fin du monde ; en conséquence, ce culte n'attire que ceux qui sont complètement déments.

Pour parvenir à cette fin, deux grandes stratégies dominent les activités du culte. Dans un premier temps, les membres du culte cherchent à retrouver des temples et des artefacts perdus, dédiés à leur divinité. En remettant en ordre les lieux de son culte et en se servant des sombres objets consacrés en son nom, ils espèrent accroître la puissance de Tharizdun. Dans un deuxième temps, suivant en cela des conseils reçus par l'entremise de divinations corrompant les âmes et de communications par le rêve, ils ont fondé une autre église. Cette nouvelle religion, appelée simplement Mal élémentaire (mais référant souvent à un dieu appelé l'Œil élémentaire ancestral), redirige la vénération et la puissance des fidèles, à leur insu, directement vers le Dieu Noir.

L'Œil élémentaire ancestral est en fait un aspect du redouté Tharizdun. Les prêtres de l'Œil élémentaire ancestral sont ses prêtres, bien qu'ils ne le réalisent pas toujours. Ainsi, les prêtres drows initiés à la religion du Mal élémentaire (voir plus loin) ne savaient pas qu'ils servaient en fait Tharizdun. Même les prêtres du Temple du Mal élémentaire original ne faisaient pas référence à l'Œil élémentaire ancestral. Ils croyaient qu'ils ne vénéraient que les aspects maléfiques des éléments eux-mêmes (ou la démone Zuggtmoy ; voir plus loin).

Le symbole de l'Œil élémentaire ancestral est un triangle noir pointant vers le bas avec un Y jaune inversé à l'intérieur, de telle sorte que chacune des branches du Y fait intersection avec le centre d'un des côtés du triangle.

Le culte utilise également le symbole beaucoup plus évident d'un œil doré enflammé. Pendant des années, les gens ont cru que c'était là le symbole de Zuggtmoy, avec de bonnes raisons cependant. Pendant que Tharizdun était emprisonné au loin, il utilisa de puissants seigneurs démons tels que Zuggtmoy, Lolth et Démogorgon comme conduits pour transférer sa puissance à ses prêtres. Dans certains cas, le démon ne savait même pas ce qui se passait alors que dans d'autres, il croyait être lui-même l'objet d'une vénération. Aux jours anciens, lorsque Lareth le Bel commandait

les forces de la forteresse (l'avant-poste du Temple du Mal élémentaire), tant Zuggtmoy que Lolth croyaient qu'il était leur prêtre alors qu'en réalité, il ne servait nul autre que l'Œil élémentaire ancestral (et donc Tharizdun).

Les prêtres de l'Œil élémentaire ancestral choisissent souvent un élément particulier à vénérer (voir appendice 2). La division qui en résulte en quatre factions occasionne une grande rivalité dans les rangs du culte. Cependant, cela est vu d'un bon œil, malgré les conflits parfois violents, car c'est une situation qui favorise la survie des plus forts.

L'Œil élémentaire ancestral est un dieu peu connu. Un jet de Connaissances (religion) réussi (DD 17) est nécessaire pour parvenir à identifier son symbole et un autre jet similaire (DD 20) est requis pour confirmer n'importe quel détail à son propos. Tharizdun ou le Dieu Noir sont des noms assez bien connus mais ils sont tellement craints que les informations à leur propos restent mystérieuses. Un jet de Connaissances (religion) réussi (DD 18) permet au personnage de reconnaître son symbole, l'*obex* (une pyramide inversée à deux paliers) ou d'autres apparats du culte, tels que les couleurs noir et pourpre, le thème des tentacules se contorsionnant, les grands froids éternels et les effets associés à des forces ou des énergies. Un autre jet réussi (DD 23) est nécessaire pour découvrir une information plus précise.

Pour plus d'informations sur la mécanique du jeu concernant cette religion (nouveaux domaines, nouveaux sorts et une nouvelle classe de prestige), voir appendice 2.

Élémentaires maléfiques

Plusieurs des élémentaires et des créatures élémentaires dans cette aventure sont décrits comme étant mauvais (maléfiques), malgré leur alignement « toujours neutre » listé dans le *Manuel des Monstres*. Un petit groupe des habitants des plans élémentaires est effectivement mauvais et gouverné par les Princes élémentaires du Mal, des êtres monstrueusement puissants. Ces élémentaires maléfiques sont comme les autres élémentaires de leur type, sauf en ce qui a trait à leur alignement et leur servilité face aux Princes et à leur seigneur, l'Œil élémentaire ancestral (Tharizdun).

À chaque fois qu'un élémentaire ou un être élémentaire (n'importe quelle créature du type élémentaire) est convoqué ou appelé par un prêtre de l'Œil élémentaire ancestral, la créature est d'alignement mauvais. Si une telle créature est convoquée ou appelée par n'importe qui d'autre dans un endroit contrôlé par le culte, il y a des chances pour qu'elle soit mauvaise. Bien que cela ne pose pas de problème particulier dans le cas d'une convocation (parce que le sort ne permet pas à la créature convoquée d'agir indépendamment), cela rend l'appel d'une créature élémentaire dangereux. Les élémentaires maléfiques appelés par des sorts tels qu'*allié majeur d'outreplan* ne s'opposent jamais aux forces de l'Œil élémentaire ancestral (ou de Tharizdun) et peuvent même tenter de tromper le jeteur de sort et l'attirer dans un piège ou collaborer avec ses ennemis d'une manière ou d'une autre.

Les chances qu'un élémentaire ou un être élémentaire soit mauvais dépendent de l'endroit, comme suit.

Normal	0 %
Forteresse	10 %
Mines du Cratère	20 %
Fanum externe	50 %
Fanum interne	70 %
Temple du Mal élémentaire	90 %
Nodule élémentaire	100 %

Même si un élémentaire ou une créature élémentaire est convoqué en ces lieux, il existe une possibilité (égale à la moitié des probabilités listées précédemment) que la créature soit immédiatement convertie au Mal.

HISTORIQUE

L'histoire de la région est importante ; les habitants ne peuvent s'empêcher de contempler le passé même si les jours présents sont heureux et prospères. Les événements qui ont entouré jadis le Temple du Mal élémentaire sont trop terribles pour être oubliées.

L'histoire telle que la connaissent les habitants du coin

Il y a de ça vingt-cinq ans, les forces du mal et des ténèbres se rassemblèrent au nord et à l'est d'Hommlet et construisirent un énorme temple. C'était un véritable bastion pour leurs armées de gnolls, de gobelours, d'ogres, de trolls et de géants, sans oublier les humains maléfiques maîtres des lieux et les démons et autres créatures abjectes les servant. Depuis ce lieu terrible, les habitants malveillants infligèrent tremblements de terre, tempêtes, feux et inondations sur la contrée. Les monstres étaient attirés vers cet endroit comme le fer vers un aimant. Le Temple du Mal élémentaire mit trois ans à être bâti mais même en une aussi brève période de temps, les forces du Bien comprirent qu'elles ne pouvaient tolérer un tel endroit. La Furyondie et Véluna rallièrent leurs forces et mirent à sac le temple il y a de ça vingt-deux ans, dans un affrontement appelé bataille des plaines d'Emridie, d'après le lieu du plus important combat. La plupart des forces maléfiques furent détruites ou chassées. Le temple lui-même fut grandement endommagé mais les niveaux souterrains étaient vastes et dangereux même pour ces gens héroïques. Aussi le Temple du Mal élémentaire fut-il scellé à l'aide de puissantes magies, emprisonnant du même coup un puissant démon à l'intérieur.

Neuf années plus tard, des bandits commencèrent à troubler la région autour d'Hommlet. En moins d'un an, il devint clair que le Temple du Mal élémentaire était en train de resurgir. Cette fois, les habitants d'Hommlet et des environs coordonnèrent et soutinrent des attaques menées par des bandes d'aventuriers contre le temple en ruine mais toujours occupé. À la fin, le Mal fut renversé de nouveau et cette fois-ci, les dangereux niveaux souterrains furent détruits. Depuis, la région a prospéré grâce à la paix qui semble s'être installée apparemment pour une longue période. La sagesse populaire veut qu'il n'y ait plus d'aventures à vivre à Hommlet.

La vraie histoire

Il y a de ça plusieurs années, les adorateurs de Tharizdun élaborèrent un plan étrange pour promouvoir et revigorer le pouvoir de leur religion. Leurs agents, aussi insidieux que déments, infiltrèrent les rangs d'autres religions malfaisantes. Ils parvinrent même à se glisser parmi les adorateurs drows de Lolth. Une fois leurs agents en place, ils lancèrent une campagne de mensonges, de désinformation et de manipulation. Parmi les drows, ils formèrent une nouvelle religion, détournant un petit mais puissant contingent d'elfes noirs de leur déesse arachnéenne vers l'Œil élémentaire ancestral. Ces drows renégats tentèrent d'étendre leur zone d'influence à la surface en contrôlant plusieurs tribus de géants et en les incitant à attaquer les communautés environnantes mais leur plan fut finalement contrecarré.

Zuggtmoy

Pendant ce temps, les prêtres de Tharizdun rencontrèrent beaucoup plus de succès dans les rangs de ceux servant Zuggtmoy (ironiquement, une ennemie et compétitrice de Lolth). Peu étonnamment, cette démone des champignons et des moisissures n'avait que peu de fidèles parmi les peuples de la surface. Les agents de Tharizdun infiltrés parmi son clergé la convainquirent qu'une religion basée sur le Mal élémentaire aurait plus d'attrait qu'une basée sur ses champignons et ses limons. Zuggtmoy reconnut la justesse de ce conseil ; chacun des quatre éléments attirerait un groupe différent de fidèles et la nature compétitive des éléments aurait tôt fait d'affiner les talents et les pouvoirs du culte.



Les résultats furent si prometteurs que les agents de Tharizdun décidèrent que la religion du Mal élémentaire, supportée par Zuggtmoy, pourrait aider à retrouver quelques-uns des anciens temples de Tharizdun. Ceux-ci avaient été mis en place par les anciens adeptes du Dieu Noir, alors qu'il leur était encore possible d'opérer au grand jour. Le plus grand de ces endroits était situé dans les collines de Kron, enterré profondément sous terre pendant des siècles. Quelques suggestions murmurées plus tard, les forces du Mal élémentaire entreprirent la construction d'un grand temple directement au-dessus de cet ancien lieu de sombre puissance. Zuggtmoy perçut cette puissance mais plutôt que de s'en inquiéter, elle crut qu'elle pouvait en tirer profit. Elle ne réalisa pas sa vraie nature, pas plus qu'elle ne comprît qu'elle serait simplement le conduit à travers lequel cette puissance serait à nouveau lâchée sur le monde.

Iuz entre en scène

À la grande surprise des forces de Tharizdun, Iuz, le demi-dieu maléfique se retrouva impliqué lui aussi dans la mise sur pied du Temple du Mal élémentaire. Attiré par sa puissance grandissante, l'Ancien y vit un moyen de défaire ou d'affaiblir ses ennemis dans Véluna et la Furyondie. Iuz s'avéra encore plus facile à manipuler que Zuggtmoy et très rapidement, il consacra une grande partie de sa puissance et de son influence au projet.

Iuz et Zuggtmoy rassemblèrent leurs pouvoirs et créèrent l'*orbe de la Mort dorée* (un artefact connu aussi sous le nom de *crâne jaune*, *crâne doré* ou *orbe de la Mort*) afin d'accéder à de puissants nodules élémentaires. Chaque nodule était un plan réduit contenant un corps lunaire suspendu dans une région froide et déserte d'un espace créé par la magie. Ces nodules flottaient juste à la bordure des plans élémentaires, y puisant leur énergie et en prenant leur aspect ; il y en avait donc un pour le Feu, l'Air, l'Eau et la Terre. Iuz et Zuggtmoy savaient que le contrôle de ces nodules leur donnerait, ainsi qu'à leur temple, de grands pouvoirs. Ce qu'ils ignoraient, c'est que la création de ces nodules servait également les objectifs du Culte de Tharizdun (voir déroulement de l'aventure, plus loin).

La chute du Temple

Zuggtmoy devint arrogante. Alors que les nodules se développaient de belle manière et que ces armées croissaient de manière régulière, elle établit clairement le contrôle du Temple du Mal élémentaire dans la région en effectuant des raids au nord et à l'ouest. Évidemment, les royaumes voisins ne manquèrent pas de se sentir menacés, en particulier la Furyondie et Véluna. Ils se regroupèrent et attaquèrent le temple, l'assiégeant. En moins de deux semaines, le temple fut détruit et ses serviteurs éparpillés aux quatre vents. Même la forteresse à l'ouest fut attaquée.

Après la chute du temple, plusieurs drows furent aperçus dans le secteur, en train de fouiller les ruines. Il y avait en fait deux factions parmi eux. Les premiers étaient des fidèles de Lolth, à la recherche d'objets de puissance et de serviteurs du temple qui puissent être mis au service de la reine démone. Lolth s'intéressait grandement à toute l'opération car elle croyait que certains des servants de Tharizdun étaient en fait ses propres adorateurs. Ses serviteurs drows étaient également là pour savoir ce qu'il était advenu de sa rivale, Zuggtmoy. L'autre faction d'elfes noirs était composée d'adorateurs de l'Œil élémentaire ancestral explorant les ruines avec des buts similaires, à savoir récupération d'objets utiles et recherche d'information.

La résurrection du Temple

Les années passèrent mais le culte de Tharizdun estimait que le Temple du Mal élémentaire était trop puissant et trop utile pour le laisser à l'abandon pendant très longtemps. Bien sûr, Zuggtmoy était emprisonnée mais peut-être cela était-il préférable ? D'ailleurs, les adeptes du Dieu Noir n'avaient aucune intention de la libérer.

Faisant jouer leurs contacts dans le culte toujours actif de Lolth (contrairement à celui de Zuggtmoy), les prêtres de l'Œil élémentaire ancestral intriguèrent pour que de puissants individus reviennent vers le temple en ruines. Lareth le Bel, le magicien Falrinth, Barkinar le commandeur et plusieurs autres, pas nécessairement amicaux les uns envers les autres, se taillèrent une place dans la hiérarchie du nouveau temple. Cette fois croyait-on, le temple grandirait en force discrètement, jusqu'à ce qu'il soit prêt à frapper.

L'attention d'Iuz se porta à nouveau sur le temple et, une fois de plus, il apporta son soutien à l'entreprise. Il envoya un puissant prêtre nommé Hédrack, qui fut rapidement converti à la foi de l'Œil élémentaire ancestral et devint éventuellement au fait de tous les secrets du culte de Tharizdun. La conversion d'Hédrack était une étape importante car Iuz avait confié à son émissaire la mission de découvrir un moyen de libérer Zuggtmoy, afin que celle-ci soit ensuite redevable à l'Ancien. Évidemment, cela n'était pas dans les plans des véritables maîtres du temple.

Le Temple tombe à nouveau

Malheureusement pour eux, le Temple du Mal élémentaire fut découvert avant que ses forces ne soient prêtes. Cette fois-ci, plutôt que de confronter des armées, ce furent des groupes d'aventuriers qui firent de rapides mais douloureuses attaques contre des individus clés du temple, attaques qui eurent pour effet également de faire diminuer peu à peu le nombre de gardes. Ces bandes de héros reçurent l'aide des habitants de la région, qui leur prêtèrent même, qui une épée, qui un sort.

Finalement, des aventuriers brisèrent les portes scellées et détruisirent les protections magiques qui avaient été mises en place dix ans auparavant, libérant Zuggtmoy. La démone se rendit immédiatement compte que quelque chose se tramait et, pour la première fois, elle commença à comprendre que dans l'ombre se cachaient ceux qui avaient manipulé les événements et les forces de ce qu'elle avait crû être son temple.

La libération de Zuggtmoy fut de courte durée. L'*orbe de la Mort doré* fut détruit, projetant la démone dans les Abysses (en fait une grande part de son essence fut capturée par les prêtres de Tharizdun — voir chapitre 6). Les niveaux souterrains du Temple du Mal élémentaire s'écroulèrent, et l'accès aux nodules élémentaires fut bloqué.

Aujourd'hui

On pensait bien, après une défaite aussi décisive, que le temple ne constituerait plus jamais une menace pour les terres du Bien.

Ce n'est pas le cas. En fait, les adorateurs déments et corrompus du Dieu Noir n'ont jamais été aussi près de la victoire. Un certain nombre de prêtres et de puissants serviteurs du Temple du Mal élémentaire furent emportés au loin par des agents du culte de Tharizdun, dans un nouveau temple caché dans les monts Lortmil.

Afin d'atteindre leur objectif insensé, les sbires du Dieu Noir doivent retracer le lieu de pouvoir original sous la forteresse du temple et ensuite rétablir les liens avec les nodules élémentaires. Personne ne connaît leurs plans ni ne sait même qu'ils existent. Cette fois, le succès semble assuré.

LE DÉROULEMENT DE L'AVENTURE

Cette aventure aux dimensions épiques est divisée en trois phases distinctes.

Partie 1 : Hommlet et ses environs

Cette aventure commence à Hommlet, une petite ville qui prospère en cette période de paix. Les aventuriers découvrent vite que quelque chose de mystérieux est en cours dans la forteresse proche, où ils découvrent des prêtres de l'Œil élémentaire

ancestral en train d'excaver un temple secret. Sur place, les prêtres (et probablement les PJ) recueillent quelques indices devant permettre d'atteindre le but ultime du culte.

Les aventuriers réalisent que les prêtres ont des alliés dans Hommlet. En excisant ce cancer de la ville, ils apprennent que les membres du culte viennent d'une base cachée dans les monts Lortmil, le Temple de l'Anéantissement absolu.

Au cours de cette partie de l'aventure, il se peut que les aventuriers se rendent à la ville fantôme de Nulb ou aux ruines du Temple du Mal élémentaire. Nulb est un endroit dangereux, rempli d'esprits puissants et tourmentés et le temple lui-même ne semble être rien de plus que le repaire d'une bande de maraudeurs hobgobelins. Ce n'est que plus tard que les PJ comprennent qu'il se passe bien autre chose ici que ce qu'ils perçoivent ; cependant ; l'expérience acquise dans la lutte contre les hobgobelins leur permettra d'être plus forts lors de leurs rencontres avec les prêtres de Tharizdun.

Partie 2 : le Temple de l'Anéantissement absolu

Les aventuriers se rendent au hameau de Rastor, dans les monts Lortmil. Sur place, ils rassemblent quelques informations importantes concernant l'emplacement, la disposition et les défenses du Temple de l'Anéantissement absolu.

Ce temple, situé dans un ancien cratère de volcan, est composé de trois parties distinctes. La plus grande d'entre elles, située en bordure, se nomme les mines du Cratère. C'est une série de catacombes à l'intérieur de la crête du cratère lui-même. Au cours de leur long périple dans cette zone, les PJ apprennent qu'il existe quatre temples secondaires (un par élément) qui rivalisent les uns avec les autres et découvrent le secret permettant d'accéder à la portion suivante du Temple, le Fanum externe. Il se peut également qu'ils trouvent des indices les conduisant à Nulb, où un prêtre fou peut leur en apprendre davantage.

Le Fanum externe est situé à l'intérieur d'un plus petit cratère se trouvant lui-même au centre du plus grand cratère. C'est ici que résident la plupart des prêtres de Tharizdun et de l'Œil élémentaire ancestral. C'est aussi à partir du Fanum externe que l'on peut accéder à la dernière portion du temple, celle située la plus au centre.

Le Fanum interne est le cœur du Temple de l'Anéantissement absolu. Ici, une tour appelée l'Éperon noir, abrite le Cercle interne des rêveurs d'apocalypse (les adorateurs fous de Tharizdun) et la Triade de trois créatures aussi puissantes qu'anciennes. Ces deux groupes « dirigeants » du culte se préparent à mettre en œuvre un horrible plan destructeur visant à rouvrir les nodules élémentaires créés il y a longtemps. Cette étape franchie, ils convoqueront les princes du Mal élémentaire afin qu'ils sèment le chaos, affaiblissant ainsi les liens qui maintiennent Tharizdun prisonnier. Afin de parvenir à leurs fins, les membres du culte doivent dégager les accès aux nodules qui sont toujours enterrés dans la partie la plus profonde du Temple du Mal élémentaire original.

Partie 3 : la renaissance du Mal élémentaire

Dans cette troisième et finale phase de l'aventure, les personnages doivent retourner aux ruines du Temple du Mal élémentaire et éventuellement dans le nodule du Feu, récemment rouvert. Là, ils devront sans doute affronter Imix, un prince du Mal élémentaire. S'ils sont victorieux, les aventuriers auront réussi à stopper le culte de Tharizdun et débarrasser le monde de sa malfaisance. Mais une malveillance aussi insidieuse et aussi fanatique peut-elle être définitivement battue ?

Le passage des saisons

Le *Retour au Temple du Mal élémentaire* est une campagne aux proportions épiques qui ne manquera pas de s'étaler sur plusieurs mois de jeu. En tant que MD, vous devez vous pencher sur le temps nécessaire dans votre monde de campagne pour parvenir à défaire les prêtres maléfiques et leurs sombres plans. Il est probable que cela s'étendra également sur plusieurs mois. Il est sans doute préférable de démarrer l'aventure tôt en été et de faire le décompte des jours à partir de ce point.

L'arrivée de l'hiver pourrait apporter de grands changements dans certaines situations ; voyez quelques idées ci-dessous (pour plus d'informations, voir la section sur l'environnement à la page 85 du *Guide du Maître*.

- Les déplacements se font plus lentement et sont plus risqués
- Une tempête pourrait coincer un groupe au même endroit pendant plusieurs jours
- La nourriture est plus difficile à trouver
- Contrairement à d'autres moments de l'année, se trouver sous terre en hiver pourrait fort bien signifier une température plus chaude qu'à la surface
- Le Stalagos, l'Iméryde et les autres plans d'eau de l'aventure gèlent en hiver. Même les douves de la forteresse se couvrent de glace (mais pas la mare souterraine sous celle-ci)

Conclusion de l'aventure

L'aventure est terminée lorsque les PJ font échouer les plans du culte de Tharizdun. Ils doivent, pour ce faire, vaincre Imix, détruire ou emporter au loin l'*orbe de l'Oubli* et l'*orbe de la Mort argentée* et éliminer presque tous les rêveurs d'apocalypse (particulièrement la Triade). Si le groupe d'aventuriers nettoie plus de la moitié des mines du Cratère, l'endroit est abandonné et les prêtres et adorateurs de Tharizdun se dispersent.

Si n'importe lequel des membres de la Triade survit à la fin de l'aventure, il continue à guider le culte dans de nouveaux schèmes visant à libérer leur dieu. Si la plupart de ceux qui habitent les mines et le Fanum externe sont toujours vivants à ce moment, ils demeurent sur place et continuent à y pratiquer leurs rites maléfiques. Si Imix survit à la rencontre avec les PJ, la menace de Tharizdun est loin d'avoir disparu.

ACCROCHES

Il suffit que les PJ se trouvent à Hommlet avec du temps libre à disposition pour démarrer cette aventure. Des aventuriers dignes de ce nom devraient être incapables de résister à la tentation d'explorer la tristement célèbre forteresse et peut-être même les ruines du Temple du Mal élémentaire.

Étant donné que les PJ doivent explorer et découvrir la région par eux-mêmes, il est préférable qu'aucun d'entre eux ne soit originaire d'Hommlet même ou de la région environnante. Voici quelques idées pour les amener à Hommlet et les lancer au cœur de l'action :

- Un des personnages est un descendant de quelqu'un ayant combattu à la bataille des plaines d'Emridie et il cherche à en savoir davantage sur la région et son histoire.
- Le groupe apprend que les aventuriers ne viennent plus que très rarement à Hommlet de nos jours, ce qui signifie que la compétition est inexistante pour des braves comme eux qui désirent relever des défis.
- L'endroit a une telle réputation et une histoire si excitante qu'il vaut sans doute la peine d'y jeter un coup d'œil malgré les rapports faisant état de la paix et de la prospérité de la région.
- Un ami ou un parent de l'un des PJ demeure à Hommlet et envoie au personnage une lettre suggérant que des troubles soient sur le point de survenir en ville. Cette personne ne dispose pas de véritables informations sur la nature de ces troubles mais son intuition s'avère exacte.
- Les PJ sont embauchés pour transporter de précieuses marchandises ou un message à quelqu'un vivant à Hommlet.



PARTIE I : HOMMLET ET SES ENVIRONS

Dix lieues au sud de la grande cité bien connue de Verbobonc, dans les collines de Kron qui se trouvent à l'est des monts Lortmil et juste à l'ouest de la Forêt noueuse, se niche une petite communauté au sombre passé. Ce village quelconque, appelé Hommlet, fut le témoin de l'activité de l'un des plus grands foyers de corruption que le monde ait jamais connu : le Temple du Mal élémentaire.

Hommlet est une petite ville d'un peu moins de mille habitants. Il y a une douzaine d'années seulement, c'était un hameau d'une centaine d'âmes (bien qu'à l'époque déjà, les habitants en parlassent comme d'un village). Depuis ce temps, la ville a profité d'une paix et d'une prospérité comme jamais auparavant.

La ville n'est pas gouvernée par un maire ou un conseil municipal, comme c'est le cas pour plusieurs autres. Deux anciens aventuriers, Rufus et Barne, se sont vus octroyer le contrôle d'Hommlet et de ses terres par le vicomte de Verbobonc. Bien peu de citoyens cependant perçoivent la situation sous cet angle. La plupart des habitants voient simplement les deux hommes comme des « aînés » de la ville et leur vouent le respect qui leur est dû. Très peu d'entre eux grommellent lorsque vient le temps de payer leurs impôts aux deux seigneurs car tous apprécient la protection offerte par les soldats de Rufus et Barne. On se souvient également du rôle joué par la paire d'aventuriers lors de la chute de Temple du Mal élémentaire original (et les périls qu'ils ont affrontés depuis pour protéger la ville).

Dans une aussi petite ville, les biens que l'on peut couramment se procurer ne dépassent pas un prix de 800 po. Il existe quelques exceptions, bien sûr. Par exemple, l'Église de Saint Cuthbert pourrait avoir un harnois à vendre à de braves héros s'apprêtant à combattre le Mal mais de telles exceptions sont rares.

Par dessus tout, Hommlet est un endroit paisible et serein. Ses habitants sont bien nourris, en sécurité et heureux de leur sort. Ils sont tout de même méfiants, car leur bonheur fut menacé à plusieurs reprises dans le passé. Les citoyens, en particulier ceux qui vivent en ville depuis longtemps, observent avec intérêt les allées et venues des étrangers ; ils gardent un œil sur la vieille forteresse et le temple qui furent le site non pas d'une, mais de deux manifestations du Mal autrefois.

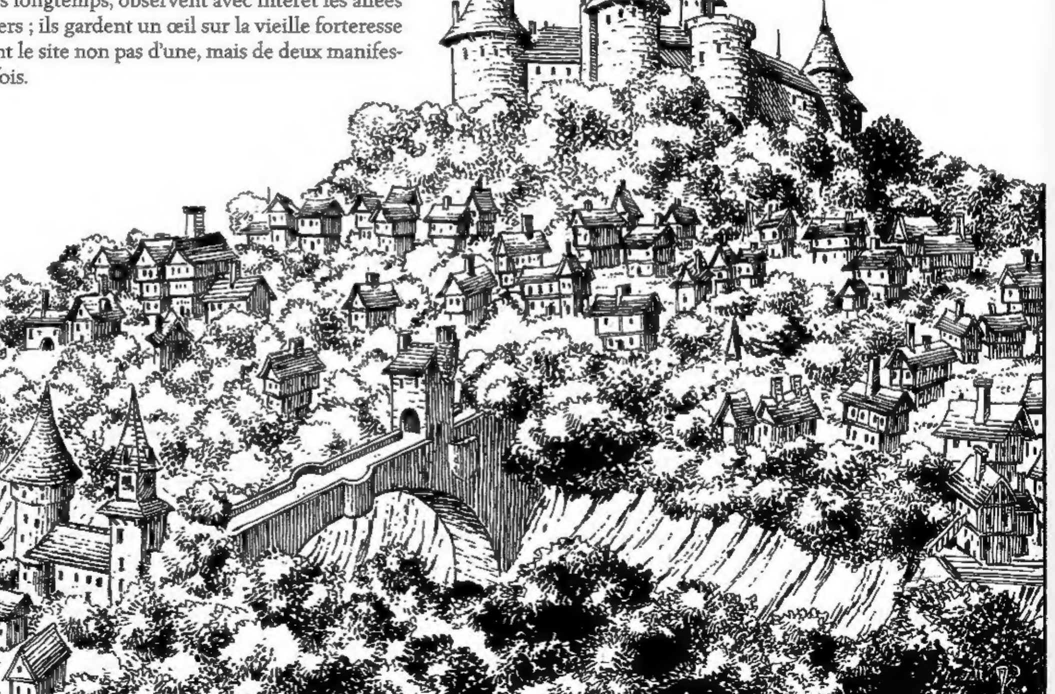
HISTORIQUE

L'endroit était autrefois une région sauvage. Au départ simple rassemblement de maisons de ferme autour d'un refuge routier, Hommlet connut une expansion rapide. La prospérité vint tout naturellement en ces terres fertiles, au fur et à mesure que bergers, fermiers, chasseurs, trappeurs et bûcherons firent d'Hommlet leur lieu de résidence. La ville s'éleva à la croisée des chemins entre Verbobonc et la Côte sauvage et les visiteurs furent donc assez fréquents. Malheureusement, certains d'entre eux finirent par causer des ennuis.

Brigands et autres humanoïdes malfaisants avaient toujours été un fléau pour Hommlet. Avec le temps, voleurs, assassins, orques et autres individus encore plus sinistres finirent par établir leur propre communauté, Nulb. Ce hameau était fréquenté non pas seulement par des gens d'une grande malveillance mais également par des monstres et des bêtes de toutes sortes. Une chapelle dédiée au vice et à la damnation fut construite non loin de là et l'on vit des créatures de plus en plus viles venir y adorer des divinités immondes. La chapelle se transforma peu à peu en temple, le Temple du Mal élémentaire, rempli de prêtres sinistres et de leurs serviteurs corrompus.

Pendant le règne de ce premier temple, les terres autour d'Hommlet furent plongées dans la violence et la pestilence. Comme leur puissance allait croissante, les prêtres du temple construisirent un petit fortin, connu sous le nom de la forteresse, non loin de Hommlet. Ils planifiaient de lancer des raids depuis la forteresse et ainsi assurer leur fortune dans l'ouest. Heureusement pour Hommlet, les dirigeants ne se sentaient par vraiment menacés par le village mais bien davantage par de plus imposantes places fortes au nord. Lorsque leur corruption s'étendit, elle attira l'attention d'armées auxquelles le temple n'était pas encore prêt à faire face.

Des troupes en provenance du nord attaquèrent le temple, certaines utilisant Hommlet comme base d'opérations et point de ravitaillement. Lorsque le temple tomba, les citoyens d'Hommlet virent des prêtres aux robes ocre s'enfuir vers l'ouest et tous se réjouirent de ce que le Mal eût été vaincu.



CHAPITRE I : LA VILLE D'HOMMLET

Vous n'avez jamais vu de communauté pastorale aussi charmante. Un châtelet plutôt grand est juché au sommet d'une colline surplombant la ville, ses pierres toutes neuves n'ayant visiblement jamais été assaillies. Bien que la ville englobe des centaines de bâtiments et de maisons, l'endroit est encore verdoyant et arbres et arbustes abondent un peu partout.

Deux hommes ayant participé à la chute du temple, Rufus et Barne, s'installèrent à Hommlet et construisirent une tour. Leurs bonnes relations avec le seigneur de Verbobonc au nord étaient un fait connu de tous, tout comme leurs plans de transformer la tour en un grand châtelet. La ville prospéra à nouveau.

Mais le Mal n'en avait pas encore fini avec le Temple. Lentement, avec le temps, ses créatures et ses serviteurs revinrent et apportèrent avec eux la souillure du Mal qui s'étendit une seconde fois comme une ombre au-dessus d'Hommlet. Cette fois-ci cependant, les habitants du village choisirent de s'impliquer. Un jeune homme nommé Elmo et son frère Otis œuvrèrent de concert avec la chanoine Y'dey de l'Église de Saint Cuthbert pour espionner les activités du temple. Ils aidèrent de petits groupes d'aventuriers à vaincre le prêtre maléfique de la forteresse et les ennemis encore plus puissants du temple, parmi lesquels un seigneur démon qui fut banni vers les Abysses. Cette fois, les donjons sous le temple s'écroulèrent et il sembla que l'endroit avait finalement été terrassé.

Dans les années qui suivirent, la ville prospéra comme jamais auparavant. Avec l'histoire du temple et le nom d'Hommlet sur de nombreuses lèvres dans la contrée, le petit hameau se transforma en un village et éventuellement en une petite ville. Barne et Rufus achevèrent leur châtelet et se virent remettre la ville et les terres autour avec charge de les protéger et de leur permettre de s'épanouir. D'autres églises virent le jour pour servir les besoins d'une population grandissante et certains parlent aujourd'hui de construire une muraille autour de la ville.

OÙ ALLER ET QUE FAIRE ?

Les PJ peuvent flâner dans Hommlet pendant quelque temps avant de s'y ennuyer ferme. Après un certain temps cependant, ils seront désireux de trouver un peu d'aventure.

L'option la plus évidente est d'aller faire un tour à la forteresse. À peu près tout le monde en ville peut en parler aux PJ et leur indiquer où elle se trouve, à une vingtaine de kilomètres d'ici. La plupart des gens croient qu'elle est déserte mais certains des PNJ rencontrés en ville, particulièrement à l'Auberge de la bonne hôtesse, sont d'une opinion différente et ont leurs propres plans concernant cet endroit. Utilisez ces PNJ d'une manière ou d'une autre afin d'inciter le groupe d'aventuriers à se rendre à la forteresse.

Il y a aussi la possibilité d'aller visiter Nulb mais les rencontres qu'on peut y faire sont probablement trop dangereuses pour les PNJ au début. La plupart des gens croient que Nulb est hantée, ce qui est véridique en fait. Quelques descriptions saisissantes de morts-vivants intangibles devraient suffire à garder au loin les aventuriers avisés, du moins pour le moment. Les PNJ peuvent laisser tomber quelques indices à propos de Nulb mais faites tout ce qui est en votre pouvoir pour décourager les aventuriers de s'y rendre pour le moment.

Le temple en ruines se prête aussi à l'exploration. Elmo et quelques autres personnes d'expérience en ville (Y'dey et Spugnois par exemple) savent qu'il est occupé par des hobgobelins. Bien qu'ils n'inquiètent pas Hommlet pour le moment, ils représentent une menace éventuelle que la plupart des gens seraient très heureux de voir disparaître. Laissez donc les PJ s'aventurer vers le temple. Ce qu'ils y découvriront pourrait présager de leur éventuel retour à la fin de l'aventure.

Vous pouvez aussi envisager de faire jouer la première partie de cette aventure à l'envers en quelque sorte. Ainsi, les PJ commencent par enquêter sur le culte dans Hommlet et apprennent éventuellement l'existence des prêtres dans la forteresse. Vous risquez cependant qu'ils veuillent se rendre directement au Temple de l'Anéantissement absolu, sans passer par la forteresse. Même s'ils se rendent à la forteresse par la suite, vous devrez procéder à quelques ajustements concernant le moment du départ des prêtres et la façon dont ils réagiront si le culte est découvert et défait en ville alors qu'ils travaillent encore sous la forteresse.

UTILISER HOMMLET

Hommlet est une ville extrêmement détaillée afin de vous permettre de l'utiliser comme bon vous semble. Vous aurez peut-être à créer et détailler quelques PNJ au fur et à mesure que vos personnages exploreront la ville mais le gros du travail a été fait pour vous. Il est possible que le niveau de détails déjà présents soit tel que vous souhaitiez placer vos prochaines aventures dans la région, après la fin de cette campagne.

Les PNJ sont habituellement décrits dans les lieux où ils sont les plus susceptibles d'être rencontrés. Sinon, on retrouve dans la description du lieu une référence à l'endroit où ce PNJ est présenté (par exemple, toutes les mentions de Jomain Dard réfèrent le lecteur au Vieux magasin, dont il est le propriétaire). Certains PNJ se déplacent beaucoup et peuvent être rencontrés à plusieurs endroits. Ils sont décrits plus loin dans ce chapitre à la section intitulée PNJ dans la ville. Plusieurs de ces PNJ risquent d'interagir fréquemment avec les PJ et certains pourraient même se joindre à leur bande d'aventuriers.

Gardez à l'esprit qu'il se passe trop de choses à Hommlet pour que les PJ rencontrent tout le monde et soient au cœur de tous les événements. Il est possible que vous n'utilisiez pas certains endroits ou certains PNJ. Un groupe typique pourrait, par exemple, arriver en ville, demeurer à l'Auberge de la bonne hôtesse, aller à la forteresse (en se reposant à l'auberge entre les visites), visiter un établissement ou deux et affronter les membres du culte dans le moulin avant de partir vers les montagnes. Il se peut aussi que les événements qui surviendront au Temple de l'Anéantissement absolu ramènent les PJ à Hommlet pendant quelque temps. De plus, la conclusion de l'aventure prend place dans les niveaux inférieurs rouverts du Temple du Mal élémentaire et Hommlet est l'endroit tout indiqué à partir duquel explorer les lieux.

La ville d'Hommlet

♛ **Hommlet (bourg) :** non conventionnel ; AL NB ; limite de 800 po ; liquidités 38 000 po ; 950 habitants ; communauté ouverte (humains 79 %, halfelins 7 %, elfes 5 %, gnomes 4 %, nains 3 %, demi-elfes 1 % et demi-orques 1 %).

Dirigeant (s) : Rufus, humain Gue8 ; Barne humain Mag10.

Personnalités : Yéthère le Passionné, humain Prê5 (à la tête du temple dédié à Pélor) ; Chanoine Y'dey, humaine Prê10 (à la tête de l'église de Saint Cuthbert) ; Jaroo Badinenfrêne, doppelganger (déguisé sous le couvert d'un druide âgé) ; maître Ralouvet, humain Prê5/Ens1 (adorateur secret de Tharizdun) ; Elmo, humain Rôd6 (capitaine de la milice).

Autres : Blaireaux de Barne, HdA 1 (18), HdA 4 (1), HdA 5 (1)

Note : Des agents du culte de Tharizdun, qui sont ici pour rassembler de l'information et décourager les aventuriers d'explorer les ruines du temple et la forteresse, ont infiltré la ville.

Hommlet abrite plus que sa juste part de personnages avec des classes (certains de haut niveau). Cela s'explique principalement par son passé, rempli de dangers et d'aventures.

LE CULTE CACHÉ

Des prêtres de Tharizdun se sont glissés en ville. Leur chef, maître Ralouvet, a utilisé un sort de *charme-personne* pour se gagner l'amitié de Karlun Fyes, un meunier local. Longtemps après que le sort se fut dissipé, Ralouvet continua de traiter Karlun avec gentillesse et lui remit une grande quantité d'or. En retour, Karlun permit aux prêtres d'utiliser son moulin et son cellier comme quartiers généraux secrets (voir aire 28).

Karlun croyait que Ralouvet et ses associés étaient des contrebandiers ou des brigands mais cela lui importait peu ; seule sa part du gâteau l'intéressait. Il aurait probablement changé d'avis s'il



avait su qu'ils étaient des prêtres malfaisants ou même pire, des adorateurs de Tharizdun,. Malheureusement, il n'en a pas eu l'opportunité ; il a été assassiné il y a quelques jours par son ami d'autrefois.

Seule une poignée de membres du culte se cachent dans le moulin ; les autres sont à la forteresse. Maître Ralouvet est un individu grand et imposant, avec une barbe foncée taillée en pointe et des sourcils broussailleux. Chénasie est une prêtresse de l'Œil élémentaire ancestral et l'assistante principale de maître Ralouvet. Elle garde ses cheveux roux très court et est plutôt costaude. Toridan est un guerrier demi-orque avec un teint blafard gris verdâtre et la tête entièrement rasée, sauf pour une houppe. Grune, un épéiste humain avec de longs cheveux noirs, est le garde du corps de Ralouvet et ne quitte jamais son côté. Une magicienne tieffeline appelée Vacra est en charge de la sécurité. À l'aide de sa *baguette de changement d'apparence*, Vacra a pris l'identité de Sarte, un travailleur à temps partiel au moulin ; cela lui permet de dissimuler ses petites cornes et ses sabots fourchus. Elle peut ainsi se trouver autour du moulin pendant le jour et observer ce qui s'y passe.

Vacra est toujours au moulin mais il y a seulement 50 % de chances que les autres membres du culte s'y trouvent à un moment donné (cependant, Grune accompagne toujours Ralouvet) Si les PJ ou la milice attaquent le moulin, ceux qui ne sont pas présents à ce moment-là se cachent au Bosquet avec le doppelganger Jaroo, faisant taire définitivement Yundi si besoin est (voir aire 26).

En plus de ce groupe, deux autres serviteurs malfaisants du culte vivent en ville : Maridosen, la barmaid de l'Auberge de la bonne hôtesse (voir aire 4) et Chatrilon Unosh, un des clients de l'auberge.

Une aventure en parallèle

Les membres du culte sont actifs dans Hommlet et la forteresse mais, à l'exception de maître Ralouvet (voir aire 28), ils ne viennent pas du Temple de l'Anéantissement absolu (Ralouvet a vécu dans le Fanum externe). Ils sont basés dans une place forte secrète de l'Œil élémentaire ancestral, pas très loin d'ici, dans les collines de Kron. Parmi les leaders de ce culte se trouvent Festrath et Thaque (voir chapitre 2), qui furent tous les deux courtisés par le temple de l'Eau afin qu'ils se joignent à lui dans les mines du Cratère.

Découvrir et détruire les vestiges de cet avant-poste du culte pourrait s'avérer une aventure parallèle intéressante. Vous devrez ajouter des indices quant à son existence et à son emplacement dans les affaires des membres du culte. Soyez conscient cependant que cela pourrait lancer les PJ sur une voie autre que le scénario principal, à moins que de nombreux indices pointent en direction du Temple de l'Anéantissement absolu.

LA VILLE EN DANGER

La milice de la ville est composée de trente à quarante soldats de métier qui travaillent avec Elmo (voir plus loin) pour affronter les bandits, les monstres ou les troubles en ville. Plusieurs d'entre eux sont des hommes d'armes (à moins d'indication contraire ailleurs) mais la plupart ne sont que niveau 1.

Les dangers réels ont été plutôt rares ces dernières années. De temps à autre, une bagarre d'ivrognes éclate Chez Terrigan mais c'est le genre de « problème » auquel on s'attend dans une ville comme Hommlet, située à la croisée des chemins. Si de vrais problèmes (la guerre par exemple) devaient survenir et que la ville doive se défendre elle-même, Elmo pourrait probablement lever une centaine de gens du peuple aptes au service et dix à vingt autres hommes d'armes qui viendraient s'ajouter à ses soldats de métier.

Lorsque des troubles surviennent en ville (cambriolage important, comportement destructeur, violence à grande échelle), Elmo est le premier sur les lieux. Présumez qu'en cas de problème, il est sur place en cinq minutes, armé et en armure. Elmo peut demander l'aide de quelques membres de la milice au besoin.

Rufus et Barne, bien que puissants, n'interviennent jamais directement, sauf si la situation l'exige c'est-à-dire seulement si la ville est littéralement menacée d'une destruction totale. Ils savent qu'Elmo et les citadins sont capables de faire face aux problèmes de moindre importance. Au pire, ils peuvent envoyer quelques troupes pour aider à maintenir l'ordre.

Si de grands dommages devaient survenir en ville (par exemple, au moulin ou à une des auberges), les responsables de cette des truction seraient tenus de payer réparation aux victimes. Elmo applique sévèrement cette règle, avec l'accord et le soutien de Rufus et Barne.

PNJ DANS LA VILLE

Quelques-uns des PNJ importants d'Hommlet ne sont pas associés directement à un lieu et peuvent être rencontrés en différents endroits.

Elmo

Elmo est le capitaine de la milice et vit des trésors qu'il a accumulés lorsque lui et son frère aidèrent la chanoine Y'dey et d'autres à combattre le Temple du Mal élémentaire.

Elmo est prêt à entreprendre des tâches dangereuses pour le bien de la ville. Il n'est plus intéressé à gagner davantage de trésors ou à explorer d'autres lieux. Il ne se sent pas concerné par ce qui se passe loin de la ville (comme les hobgobelins dans le vieux temple) mais il se montrera reconnaissant envers quiconque se chargerait de ces problèmes. Établir une bonne relation avec Elmo est une excellente idée car il a beaucoup d'influence en ville. S'il se trouve à l'Auberge de la bonne hôtesse, Barne et Rufus ont de bonnes chances de venir prendre un verre avec lui.

Elmo est un bon ami de Jaroo et ne réalise malheureusement pas que le druide est mort, remplacé par un doppelganger (voir aire 26). La ruse de cette créature est si diabolique qu'elle est parvenue à le convaincre que Yundi, l'assistant druide du Bosquet, agissait bizarrement dernièrement et qu'il valait mieux le surveiller. Si Elmo est convaincu d'une manière ou d'une autre de prendre part à une opération quelconque (confronter les membres du culte au moulin par exemple), il insistera pour emmener Jaroo avec lui.

Il n'a pas encore décidé s'il devait s'inquiéter à propos de la forteresse. Il sait très bien, basé sur ses expériences antérieures, que des signes d'activité à cet endroit peuvent signifier l'existence d'un danger plus grave en provenance du temple lui-même ; il a perdu son frère lorsque le Mal resurgit de ces cendres la deuxième fois. Il est aussi au courant des bandits hobgobelins qui opèrent dans et autour des terrains du vieux temple. De fait, lui et la milice les ont combattus plusieurs fois dans le passé et ont fini par les convaincre de rester loin d'Hommlet, car la ville est trop bien défendue.

Elmo s'entend très bien avec Yéthère et l'église de Pélor (voir aire 2). Il n'a plus de contact avec la chanoine Y'dey ou quiconque associé à l'Église de Saint Cuthbert cependant. Il blâme encore Y'dey pour la mort de son frère Otis il y a douze ans, lorsqu'ils combattirent ensemble la résurgence du Temple du Mal élémentaire ; Y'dey fut incapable d'arriver à temps auprès du corps d'Otis pour le rappeler à la vie après sa mort.

➧ **Elmo** : humain Rôd6 ; pv 50 ; voir appendice 3.

Niéréthi Poscurian

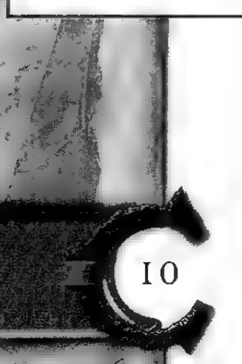
Niéréthi Poscurian est un illusionniste d'alignement mauvais qui s'intéresse à l'histoire de la région et plus particulièrement au sort final réservé à l'ancien maître de la forteresse, un humain du nom de Lareth le Bel. On dit que cet homme était choyé par les puissances du Mal, y compris la déesse démone Lolth. Si les PJ se rendent à la forteresse, ils pourront peut-être apercevoir Niéréthi en train de fureter tout autour. Il n'a pas de lien avec le culte mais pourrait se ranger rapidement de son côté s'il pense pouvoir ainsi se gagner de puissants alliés ou un quelconque pouvoir.

➧ **Niéréthi Poscurian** : gnome (m) Ill4 ; pv10 ; voir appendice 3.

Chatrilon Unosh

Chatrilon Unosh demeure à l'Auberge de la bonne hôtesse, travaillant en secret pour le culte. Il est en contact fréquent avec Maridosen, la barmaid (voir aire 4). Chatrilon est bourru et, malgré ses efforts, a un air légèrement sinistre.

La tâche de Chatrilon est de décourager les gens qui veulent se rendre à la forteresse. S'il entend quiconque parler de cet endroit, il se joint à la conversation, se faisant passer pour un aventurier





avide à la recherche de trésors. Chatrilon mentionnera qu'il s'est rendu sur place dans la dernière semaine et qu'il a constaté avec désappointement que la forteresse était vide et dénuée d'intérêt. Il y était vraiment il y a deux semaines, avec d'autres membres du culte et il sait pertinemment que la forteresse n'est pas déserte. Il ne sait rien cependant du dragon (voir chapitre 2) ni du fait que les membres du culte présentement dans la forteresse sont coincés par ce dernier.

Si ses dires sont ignorés, Chatrilon tentera de rediriger l'attention des aventuriers vers les hobgobelins du vieux temple. Si, malgré tous ses efforts, il réalise que les aventuriers ont l'intention d'aller à la forteresse de toute façon, il change de tactique et essaie de se joindre au groupe. Tout ce qu'il demande dit-il, est une juste part des trésors. À la première occasion que les PJ ont de découvrir les membres du culte, il attaque, espérant assassiner un des aventuriers et vaincre les autres en combat. Si l'opportunité se présente, il aidera les PJ à combattre le dragon ; il ne le fait bien sûr que pour libérer ses associés lorsqu'il comprend que ceux-ci sont piégés.

Chatrilon Unosh : humain Rou5/Asn1 ; pv 27 ; voir appendice 3.

Xaode le Tueur

Xaode est un personnage intéressant. Bien que dévoué à Héronéus, il a passé la majeure partie de sa carrière en conservant à grand-peine son statut de paladin. Personne à Hommlet ne sait qu'il y a quelque chose de saint en Xaode. Il est rustre, bruyant, souvent grossier et a une réputation de dangereux guerrier aux tendances alcooliques. Il passe effectivement beaucoup de temps dans les tavernes mais il est ici parce qu'il a reçu une vision qu'un grand Mal se développait dans le territoire autour du Temple du Mal élémentaire.

Il y a environ un mois, Xaode s'est rendu au temple mais n'y a trouvé que des gobelins. Il en a tué quelques-uns avant de revenir à Hommlet. Sa vision se composait d'un grand feu et de magie et pas seulement de ces bandits miteux ; aussi est-il confus à propos de ce qu'Héronéus attend de lui maintenant. Comme l'automotivation n'est pas son fort, il demeure en ville jusqu'à ce qu'une nouvelle vision ou un signe lui indique quoi faire. Les auras maléfiques qu'il détecte à l'occasion correspondent selon lui à ce que l'on peut s'attendre à rencontrer dans une ville de ce genre et, une fois qu'il n'est plus à jeun, sa perception du Mal se trouve considérablement diminuée. Maridosen le rend inconfortable cependant et il est peu probable qu'il lui adresse la parole (voir aire 4).

Xaode le Tueur : humain Pal4 ; pv 28 ; voir appendice 3.

Questin Himmble

Questin est originaire d'une petite bande d'halfelins dans les collines. D'une laideur excessive à cause d'un défaut de naissance, il a souvent été confondu pour un gobelin et fut abandonné très tôt par ses parents. Il fut élevé dans les régions sauvages et ne fut secouru que beaucoup plus tard ; ses tendances barbares ne l'ont jamais quitté.

Questin est en ville à la recherche de ses parents qui, d'après lui, vivent à Hommlet (c'est effectivement le cas). Sa tâche est compliquée du fait qu'il ne connaît pas leur nom ; il ne se souvient que de leurs visages. Il espère pouvoir se venger lorsqu'il les retrouvera mais ne sait pas encore quelle forme prendra cette vengeance. Entre-temps, il est au bout de ses ressources et pourrait se joindre à un groupe d'aventuriers s'il y a un butin à la clef. Questin vit en plein air aux abords de la ville et vient à Hommlet chaque matin.

Questin Himmble : halfelin Barb2/Rou2 ; pv 32 ; voir appendice 3.

Ingrith

Ingrith passe occasionnellement à Hommlet, habituellement pour payer ses hommages au temple d'Ehlonna (voir aire 1). Elle s'est gagné le respect de personnes importantes en ville (y compris Elmo, Jaroo et les prêtres des temples) en nettoyant les terres environnantes de différentes bêtes et monstres ; des trolls, une manticore et une meute de loups sanguinaires. Elle le fait sans demander de récompense et sans même qu'on lui demande. La rumeur veut qu'elle ait un amant en ville, quelqu'un qui lui tienne à cœur. Si tel est le cas, personne ne sait qui cette personne peut bien être.

Ingrith n'est pas très intéressée par la forteresse ou le vieux Temple du mal élémentaire, du moins pour le moment. Plus tard cependant (voir partie 3), il se pourrait qu'elle assiste ceux qui tentent de renverser les prêtres maléfiques de Tharizdun.

➧ **Ingrith** : demi-elfe (f) Moi4/Rôd3 ; pv 42 ; voir appendice 3.

DESCRIPTION D'HOMMLET

Utilisez les descriptions suivantes en conjonction avec la carte de la ville d'Hommlet.

1. Temple dédié à Ehlonna

Jennithare Rhendor, une demi-elfe à la chevelure dorée, est une servante d'Ehlonna et maintient un petit temple dédié à cette divinité forestière. Jennithare est la seule prêtresse du temple et est très réservée, répugnant à parler avec ceux qui ne sont pas de sa foi. Les habitants d'Hommlet ne lui accordent aucune attention, à elle ou à son temple. Bien qu'un nombre respectable de fidèles vienne se recueillir ici (plusieurs des elfes et des halfelins), la plupart ne lui font que des visites peu fréquentes. Environ le tiers des gens qui assistent à l'un de ses services sont en fait des visiteurs de passage.

➧ **Jennithare Rhendor** : demi-elfe (f) Prê4 ; pv 29 ; voir *Guide du Maître* page 55.

Autres PNJ possibles : Ingrith, Jomain Dard (voir aire 6), Redithidor Demilune (voir aire 4), Thænaï Septchants (voir aire 10).

Parchemins/services : Jennithare ne fabrique pas de parchemins. Elle jette des sorts pour les adeptes de sa foi, pour autant qu'ils fassent un don (40 po pour un sort de niveau 1, 80 po pour un sort de niveau 2).

2. Temple dédié à Pélor

Ce temple est entretenu par deux prêtres. Yéthère le Passionné fut assigné ici il y a deux ans par la hiérarchie de l'église à Verbobonc. Il paraît la fin de la cinquantaine, est rougeaud de visage et porte une barbe courte de couleur blanc grisâtre. Il possède encore tous ces cheveux. Nerris, l'assistant de Yéthère (humain Prê1), occupe les fonctions d'acolyte même si ses aptitudes et ses connaissances indiquent qu'il serait prêt à progresser vers des tâches plus avancées. Nerris est grand, mince, pâle et a commencé à perdre (prématurément) ses cheveux.

La congrégation de cette église croît lentement mais sûrement. Dans un futur proche, le bâtiment actuel devra être agrandi, de même que le personnel. Les gens ont généralement beaucoup d'estime pour Yéthère et son temple car les fidèles de ce culte organisent un grand nombre d'activités charitables tout au long de l'année. Il arrive même que Yéthère héberge ceux qui ne peuvent se loger, faute de moyens.

La semaine dernière, un voyageur adorant Pélor est venu assister au service et a fait mention de gens bizarrement accoutrés sur une route à l'est de la ville. Ils étaient vêtus de robes de couleur ocre et leur présence était « troublante ». De telles nouvelles ont bien sûr alarmé Yéthère, car il connaît l'histoire de la région et l'emplacement de la forteresse. S'il apprend qu'un fidèle de Pélor ou quelqu'un associé à son culte se prépare à explorer la forteresse ou même simplement se dirige dans cette direction, il lui demandera de lui rapporter (de même qu'au capitaine Elmo) tout ce qu'il pourrait observer d'étrange.

➧ **Yéthère le Passionné** : humain Prê5 ; pv 36 ; voir *Guide du Maître* page 55.

Autres PNJ possibles : Otho Gyvère (voir aire 17), Todariche Nem (voir aire 14).

Parchemins/services : Yéthère fabrique des parchemins et les donne à ceux qui font des dons à l'église. Il possède les parchemins suivants déjà préparés :

Bénédiction	25 po
Soins légers	25 po
Aide	150 po
Neutralisation du poison	375 po
Guérison des maladies	375 po

Yéthère jette aussi des sorts pour quiconque est prêt à faire un don (50 po pour un sort de niveau 1, 100 po pour un sort de niveau 2, 150 po pour un sort de niveau 3). Il est prêt à donner des sorts ou même des parchemins à un prêtre de sa foi qui entreprendrait certaines missions pour la ville (comme combattre des ennemis malfaisants dans la forteresse).

Informations : Yéthère peut identifier les symboles de l'Œil élémentaire ancestral. Il reconnaît également la description des statues à quatre faces (voir aire 32a dans la forteresse et 18 dans le Fanum extérieur), les différentes références au Dieu Noir et sait que l'obex est le symbole de Tharizdun. Il répugne à en dire davantage ou même à mentionner le nom de cette divinité redoutable.

3. Église de Saint Cuthbert

C'est la chanoine Y'dey qui est en charge de cet endroit, le plus grand temple de la ville. La prêtresse vieillissante joua un rôle capital dans la chute du Temple du Mal élémentaire et sa défaite complète quelques années plus tard. Y'dey pense que le temple représentait bien davantage que ce qu'elle et ses alliés ont pu apercevoir. Elle sait qu'un grand démon s'y abritait autrefois et il lui arrive parfois de ne pas fermer l'œil de la nuit, lorsqu'elle tente de comprendre ce que « Mal élémentaire » signifiait vraiment ou qui se cachait effectivement derrière les forces et le financement du temple. On lui a dit (et c'est que pensent la plupart des gens aujourd'hui) que le tyran démoniaque des terres d'Iuz contrôlait le temple mais elle trouve cela difficile à croire. Personne ne peut rencontrer Y'dey sans d'abord parler à Calmert, qui jette le sort *détection du Mal* sur tous ceux requérant audience.

Calmert est l'assistant et le grand ami de Y'dey. Il est grand et bien bâti. Il est probable qu'il ne progressera jamais au-delà de sa position actuelle dans la hiérarchie ; il en est conscient et a accepté cette situation depuis longtemps. Calmert est aussi un ami de Spugnois (voir aire 25).

Terjon, le commandant en second de l'église, est un aventurier dans l'âme. Il préfère que Y'dey s'occupe des affaires du temple de sorte qu'il puisse se joindre à des expéditions. Il consacre environ le quart de son temps à différentes quêtes. Il est toujours prêt à se joindre à des aventuriers d'alignement bon pour des missions de courte durée mais ne s'associera pas à un groupe beaucoup moins expérimenté que lui. C'est pourquoi il interroge n'importe quel partenaire potentiel afin de s'assurer qu'il est au moins de niveau 5. Terjon est bourru, avec des yeux et des cheveux brun foncé. La plupart des habitants de la ville ne s'occupent pas de lui, préférant l'approche plus douce de Y'dey ou Calmert.

Arrivé tout récemment au temple, l'acolyte Derim se tient coi et observe ce qui se passe, apprenant à connaître la hiérarchie de l'église et la ville elle-même. Ses motifs n'ont rien de sinistre ; il préfère simplement observer avant de sauter. Derim espère un jour être le chanoine de cette église et devenir un chef influent d'Hommlet.

➧ **Chanoine Y'dey** : humaine Prê10 ; pv 70 ; voir appendice 3.
➧ **Calmert** : humain Prê3 ; pv 23 ; voir *Guide du Maître* page 55.
➧ **Terjon** : humain Prê6 ; pv 49 ; voir appendice 3.
➧ **Derim** : humain Prê1 ; pv 10 ; voir *Guide du Maître* page 55.

Autres PNJ possibles : Jinnerth (voir aire 8), Moneïr et Sunom (voir aire 7), Narêche (voir aire 11).

Parchemins/services : Calmert et parfois Y'dey fabriquent des parchemins et les donnent à eux qui font des dons à l'église. Ils possèdent les parchemins suivants déjà préparés :

Soins légers	25 po
Détection du Mal	25 po
Augure	150 po
Force du taureau	150 po
Soins modérés	150 po
Délivrance de la paralysie	150 po
Neutralisation du poison	375 po
Prière	375 po
Protection contre les énergies destructives	375 po
Délivrance des malédictions	375 po
Restauration	800 po

Y'dey jette aussi des sorts pour quiconque est prêt à faire un don (100 po pour un sort de niveau 1, 200 po pour un sort de niveau 2, 300 po pour un sort de niveau 3, 400 po pour un sort de niveau 4, 500 po pour un sort de niveau 5). Elle ne veut pas donner de sorts ou de parchemins gratuitement, même à ceux qui entreprennent une mission altruiste. Elle pense que chacun doit gagner ce qui lui revient plutôt que de recevoir des cadeaux.

Informations : Y'dey peut identifier les symboles de l'Œil élémentaire ancestral. Elle reconnaît également la description des statues à quatre faces (voir aire 32a dans la forteresse et 18 dans le Fanum extérieur), les diverses références au Dieu Noir et sait que l'obex est le symbole de Tharizdun. Elle soupçonne que le culte de l'Œil élémentaire ancestral pourrait avoir été impliqué secrètement dans la création du Temple du Mal élémentaire original.

4. Auberge de la bonne hôtesse

Ostlaire Gondigoot (humain Gen6) ouvrit l'Auberge de la bonne hôtesse peu de temps après la bataille des plaines d'Emridie, il y a plus de vingt ans. L'Auberge de la bonne hôtesse vit sa réputation d'établissement de grand confort et d'excellence grandir rapidement ; évidemment, le client devait s'attendre à payer le prix approprié pour un service, une nourriture et un hébergement de grande qualité. Ostlaire était alors une personnalité importante, à la fois dans la milice et l'administration générale de la ville.

De nos jours, Ostlaire prend la vie beaucoup plus calmement. Son cœur est faible et sa fille et sa femme tentent de le protéger de toute grande surprise ou émotion forte. Sa fille Vesta (humaine, Gen1, non-combattante), assure la gestion des affaires quotidiennes de l'auberge, maintenant la même qualité et les mêmes pratiques équitables établies par son père dès l'ouverture. Elle est très amicale et chaleureuse, faisant de l'auberge un endroit simple et accueillant pour tout le monde.

Maridosen, la barmaid, est en fait un agent du culte secret. Cette femme à la peau pâle et aux cheveux noirs travaille à l'auberge depuis deux mois et connaît assez bien la ville. Elle est coléreuse et ne supporte pas les propos anodins ou l'humour facile. Il est probable que Vesta la mettra à la porte d'ici un mois, car elle est trop rustre pour les standards de l'auberge.

Redithidor Demilune distrait la clientèle mais il est plus intéressé par l'aventure. Il s'est rendu à la forteresse (il y a une semaine et demi) et croit qu'un mort-vivant quelconque est toujours actif dans les donjons. Il n'est pas entré à l'intérieur mais il a entendu des bruits qui laissent croire que quelque chose se déplaçait en bas.

Redithidor est un incompétent, tant comme musicien que comme aventurier. La plupart des gens ont une bien piètre estime de lui. Vesta lui permet de donner son spectacle en échange du gîte et du couvert mais c'est vraiment par charité. Même Chatrilon Unosh (voir PNJ dans la ville précédemment), regimbe à l'idée de se joindre à un groupe dont ferait partie Redithidor.

Maridosen : demi-elfe (f) Gue3 ; pv 27 ; voir appendice 3.

Redithidor Demilune : elfe (m) Bard1 ; pv 5 ; voir appendice 3.

Autres PNJ possibles : Barne et Rufus (voir aire 27), Chatrilon Unosh, Elmo, Niéréthi Poscurian, Questin Himmble, Telna (voir aire 19), Tragge Volargent (voir aire 11).

Lieux d'intérêt

Il n'y a pas de plan du bâtiment ; vous souhaiterez peut-être le détailler davantage.

Cour

Cet espace ouvert est très bien entretenu, avec des arbustes bien taillés et une pelouse moelleuse.

Écuries

Dix chevaux peuvent être gardés ici.

Salle à dîner

Bien décorée, si ce n'est dans un style un peu vieillot, cette salle est propre et tranquille. La clientèle de la Bonne hôtesse est composée de gens de bonnes manières qui apprécient la nourriture et la boisson de qualité. Les ivrognes et les butors ne sont pas les bienvenus et ont généralement affaire à Maridosen ou, si besoin est, à la milice de la ville.

Deux salles à dîner privées sont disponibles pour les rencontres de groupe ou les clients de marque. La cuisine, située à l'arrière, est spacieuse. Des escaliers permettent d'accéder depuis cette dernière au cellier en bas et aux appartements privés des Gondigoot au-dessus.

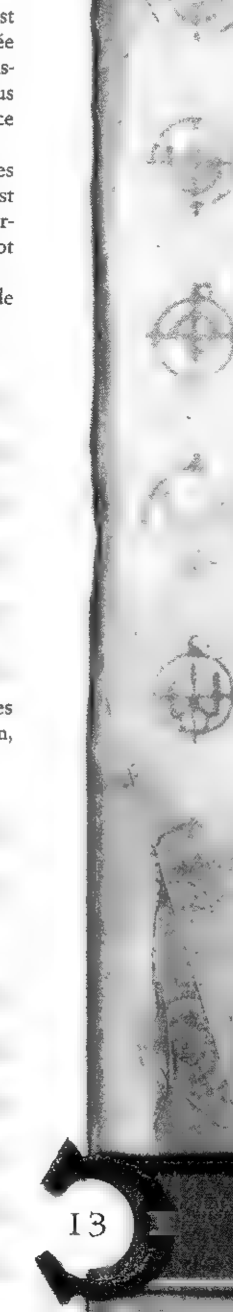
Le menu de l'Auberge de la bonne hôtesse est varié et rempli de délices. Ci-dessous, quelques exemples représentatifs.

Repas complet	Prix
Ragoût de bœuf	4 pa
Écrevisses bouillies au beurre fondu	4 pa
Saumon poché	5 pa
Saucisses épicées	5 pa
Côtelettes de porc farcies	5 pa
Truite farcie	5 pa
Tourte à la viande de bœuf et aux rognons	5 pa
Côtelettes de mouton marinées	6 pa
Oie rôtie	7 pa
Bifteck de venaison	7 pa
Faisan farci aux pigeonneaux	8 pa

(Tous les repas complets sont servis avec pain et miel, pommes de terre et haricots verts, ignames, artichauts rôtis dans le rhum, chou, carottes ou épinards.)

Repas légers	Prix
Pain au poivre	8 pc
Bouillie de flocons d'avoine	1 pa
Œufs bouillis	8 pc
Fruit et fromage	2 pa

Boissons	Prix
Bière régulière	2 pc
Bière forte	3 pc
Ale régulière	4 pc
Ale aux épices	7 pc
Hydromel	1 pa
Hydromel, cuvée spéciale	14 pc
Vin de table	8 pc
Vin doré kéolandais	15 pc
Vin lilas solandien	4 pa
Vin blanc d'Urnst	5 pa
Vin rubis célênois	8 pa



Vin émeraude pale furyondien	1 po
Vin ambré vélunien	3 po
Cognac local	5 pa
Cognac kéolandais	1 po
Cognac d'Urnst, vieilli	3 po
Élixir d'Ulek (liqueur)	5 po

Les repas sont servis dans des plats en poterie, en étain ou en cuivre. Les boissons sont servies dans des pots à bière en bois ou des chopes en poterie et des gobelets d'argent ou de cristal pour les vins fins.

Chambres

Les chambres de l'auberge sont simples mais confortables. Chacune contient un lit moelleux avec une couverture matelassée, un bureau avec une chaise et un pichet d'eau et un bol pour se débarbouiller (à 1 po 5pa la nuit). Une seule suite, composée de deux pièces, est disponible pour 3 po par nuit. Les portes des chambres ont des serrures (jet de Crochetage, DD 18) et un client peut louer une clé en payant 1 po additionnelle par nuit à Maridosen.

Une salle commune est disponible au coût de 5 pa par nuit pour ceux qui ne veulent pas ou n'ont pas les moyens de se payer une chambre privée. L'auberge ne garantit cependant pas la sécurité des effets personnels dans cette pièce. On y retrouve une douzaine de couchettes.

Toutes les nuits, 1d4+1 chambres privées sont louées et 1d4 lits de la salle commune sont occupés.

Cellier

Cette cave abrite une cuisine additionnelle mais la plus grande partie de l'espace est utilisée pour entreposer le matériel suivant :

- denrées alimentaires.
- denrées périssables (conservées fraîches par le puits et d'épais murs de pierre).
- vin.
- cendres (tombant dans une fosse située sous le foyer à l'étage supérieure).
- vieux meubles, cageots vides, outils et une brouette. Trois grandes barriques sont appuyées contre le mur opposé, l'une d'entre elles étant vide. Une partie de cette barrique se soulève (jet de Fouille, DD 20) et donne accès à une pièce secrète située derrière.
- Armes. Lorsque les forces du Mal dominaient la région autrefois, ceux qui s'opposaient à leur emprise se rencontraient dans une pièce secrète insonorisée située ici, sous l'auberge. Des couchettes sont alignées le long des murs, le centre de la pièce étant occupé par une grande table, des bancs et quelques chaises. Une cache d'armes est également présente : 1 épée à deux mains, 1 hallebarde, 2 grandes haches, 2 masses à picots, 3 hachettes, 3 masses d'armes lourdes, 4 lances, 7 haches d'armes, 7 arbalètes légères, 8 piques, 12 dagues, 12 épées longues, 20 javelines et 130 carreaux d'arbalète. Dix rondaches et 17 écus (tous en bois) sont suspendus aux murs. Dix armures de cuir sont conservées dans un grand coffre.

5. Chez Terrigan

À l'opposé de l'Auberge de la bonne hôtesse, Chez Terrigan est une taverne de classe inférieure aux prix peu élevés. Se limitant essentiellement à un bar, on n'y offre ni repas ni hébergement. On y sert plutôt de l'ale de piètre qualité en portions généreuses. Chez Terrigan s'est acquis une réputation bien méritée d'être un endroit assez dur. Les fins de nuits peuvent être particulièrement agitées, car les clients saouls ont tendance à se bagarrer, nécessitant souvent l'intervention d'Elmo ou d'autres membres de la milice pour mettre fin aux échauffourées.

Quelques-uns des membres les plus « respectables » de la communauté ne veulent pas de Chez Terrigan, considérant que sa seule présence a une mauvaise influence. Terrigan lui-même est membre de la milice et est plutôt bien vu d'Elmo, Barne et Rufus.

Terrigan : humain Gue3 ; pv 27 ; voir *Guide du Maître* page 52.

Autres PNJ possibles : Ingrith, Niéréthi Poscurian, Rudolphe (voir aire 9), Questin Himmble, Telna (voir aire 19), Tragge Volargent (voir aire 18), Xaode le Tueur.

6. Vieux magasin

Jomain Dard (halfelin Gen2 ; Estimation +6) tient ce commerce dans un grand bâtiment reconstruit après un incendie il y a quelques années. Il porte encore son nom original, en hommage à ses longues années de service dans la communauté passées à fournir des objets et des denrées de toutes sortes. Bien que d'autres boutiques et marchands aient maintenant pignon sur rue dans la ville, le Vieux magasin demeure un favori des aventuriers et des voyageurs à cause de sa proximité avec l'Auberge de la bonne hôtesse. La plupart des gens ont oublié que durant la renaissance du Temple du Mal élémentaire, les deux hommes qui tenaient le magasin à l'époque étaient en fait des espions du temple.

Jomain offre toutes sortes de marchandises, sauf des biens périssables. Tout ce qui est courant et qui coûte moins de 800 po peut être trouvé dans ces murs. Il rachète également l'équipement et les armes d'occasion (comme ce que pourraient rapporter des aventuriers à leur retour de la forteresse) au taux standard de la moitié du prix, sans poser de questions. Jomain peut estimer et acheter des objets de valeur tels que des gemmes, des bijoux et des œuvres d'art ; il en donne généralement un bon prix. À tout moment, il conserve environ 800 po en pièces variées dans une cachette secrète au fond de sa boutique et un autre 30 po, 50 pa et 100 pc dans la caisse en avant.

Autres PNJ possibles : à peu près n'importe qui en ville.

7. Tisserands

Moneïr et Sunom (humain et humaine Gen1), un couple marié, travaillent à domicile comme tisserands. Les parents de Sunom ont aussi vécu dans cette maison mais ils sont depuis décédés. Moneïr et Ganna (voir aire 12) sont secrètement amoureux.

8. Tailleur

Jinnerth (humain Gen1) est un homme âgé, dégingandé et chauve, qui vit et travaille ici. Il continue d'exercer son métier de tailleur comme il l'a fait depuis de nombreuses années.

9. Écuries

Rudolphe (nain Gen2) est le gérant des lieux. C'est un individu plutôt costaud et à la barbe noire. Il vend et achète des chevaux, en plus de les garder en pension pour 1 pa par jour. Deux valets d'écurie, Wesse et Initha (humain et humaine Gen1), lui donnent un coup de main.

10. Brasserie

Thænaï Septchants (elfe (f) Gen2) gère la brasserie qui s'est agrandie et a déménagé depuis les jours d'autrefois. Elle garde ses longs cheveux noirs attachés très haut sur sa tête lorsqu'elle travaille et elle est musclée de façon impressionnante pour une elfe. La brasserie emploie dix personnes (tous des Gen1, de races variées).

11. Charretier

Narêche (humain Gen3) vit ici avec sa femme, ses trois fils presque adultes (tous HdA 1) et ses deux filles plus jeunes. Une grange rattachée à la maison renferme deux chariots et deux charrettes. Deux conducteurs (humain HdA1, humain Gen2) vivent au-dessus de la grange. Une autre petite étable abrite une douzaine de mules.

Narêche et ses fils sont des bigots qui détestent particulièrement les elfes. Le charretier prend bien soin de mentionner à tous les humains auxquels il s'adresse qu'un elfe ou un autre en ville est malfaisant et qu'il est probablement en train de préparer un mauvais

coup. Géraud, un des forgerons qui travaillent pour Alphonse (voir aire 13), a récemment commencé à passer du temps avec le fils aîné de Narêche, en apprenant du coup davantage à propos de la « supériorité » des humains.

12. Bûcheron

Tarim (humain HdA1) coupe et recueille du bois dans les environs. C'est un bon ami du druide Jaroo (voir aire 26). Il a atteint la quarantaine avancée et vit dans cette maison avec sa femme Ganna (humaine Gen1) et ses deux enfants.

13. Forge

Six différents forgerons travaillent à la forge. Alphonse (halfelin Exp3), avec ses longs cheveux roux et ses taches de rousseur, se spécialise dans la fabrication d'armes. Géraud (humain Exp1), costaud aux cheveux bruns, se charge de la fabrication des objets métalliques courants tels que fers à cheval, clous, outils simples, etc. Tobbinræ (humaine Exp1) travaille avec lui ; elle est pâle, porte ses cheveux blonds coupés courts et boîte très nettement. Henri Karl (humain Gen1) travaille comme armurier. Il est chauve et sa peau est foncée. Psolik Ébran (humain Gen2) et Arthine Basthincar (humaine Gen1) sont tous deux apprentis.

14. Sage

Todariche Nem (humain Exp5) est le plus grand érudit d'Hommlet, un expert sur la plupart des sujets courants ; histoire, nature, géographie et mystères (considérez qu'il bénéficie d'un bonus de +10 sur ses jets de Connaissances dans ces domaines). Il dispose également d'une bibliothèque bien garnie de livres et de parchemins. Todariche est amoureux de Jennithare Rhendor mais cette dernière n'est pas réceptive à ses attentions.

15. Fabriquant de parchemins

Zérosh Nubric fabrique des parchemins de sorts profanes et les vend. Son commerce n'est pas très florissant car peu d'ensorceleurs ou de magiciens vivent dans la région. Cependant, il lui suffit de vendre un ou deux parchemins chaque mois pour vivre confortablement. Il a les parchemins suivants en stock :

Couleurs dansantes	25 po
Arme magique	25 po
Bouclier	25 po
Sommeil	25 po
Identification	125 po
Invisibilité	150 po
Lévitation	150 po
Image miroir	150 po
Boule de feu	375 po
Respiration aquatique	375 po

Zérosh fabrique aussi des parchemins sur demande, s'il connaît le sort en question. Son livre de sorts contient les sorts suivants : *agrandissement, arme magique, armure de mage, bouclier, boule de feu, couleurs dansantes, déblocage, déplacement, détection de pensées, dissipation de la magie, don des langues, identification, image imparfaite, image miroir, invisibilité, lévitation, projectile magique, rapetissement, repli expéditif, résistance aux énergies destructives, respiration aquatique, serviteur invisible, sommeil, toile d'araignée* et tous les tours de magie.

Il n'aime pas travailler avec d'autres ; c'est un reclus qui chérie son intimité. Naddy Tomanhaut (voir aire 21) a convaincu Zérosh que Jomain Dard, le gérant du Vieux magasin, était malveillant. Du coup, le magicien ne s'approche pas de cette boutique et a l'intention d'utiliser ses sorts pour surveiller l'halfelin de plus près, lorsqu'il en aura le temps.

Zérosh Nubric : elfe (m) Mag5 ; pv 22 ; voir *Guide du Maître* page 53.

16. Ancienne salle municipale

Ce bâtiment, qui était autrefois la salle commune du village, était beaucoup plus utilisé avant que Rufus et Barne ne terminent le châtelet. On le nettoie de temps à autre pour des occasions spéciales mais il sert généralement à des fins d'entrepôt. L'endroit est infesté de souris et un couple de hiboux s'y est également établi.

17. Boulangerie de Papa

Cet établissement comporte un panneau peint à la main avec son nom et l'image d'une miche de pain. « Papa » est le surnom d'Otho Gyvère (humain Gen2), un boulanger dans la fleur de l'âge qui travaille en ville depuis plus de six ans. Les odeurs alléchantes qui émanent de sa boutique chaque matin se répandent dans tout le voisinage, lui assurant une bonne clientèle.

18. Tailleur de pierres

Gistère Noshim (humain Gen4) gagne sa vie comme maçon et tailleur de pierres. Il est devenu riche en construisant le châtelet de Rufus et Barne et vit maintenant dans une luxueuse résidence avec sa grande famille étendue.

Gistère a construit une pièce secrète sous sa maison. Un passage souterrain, construit avec l'aide d'un nain nommé Tragge Volargent (nain Gen2), relie la pièce au châtelet, sous la ville. Gistère a fait construire ce passage afin que sa famille puisse s'enfuir vers le châtelet en toute sécurité si des troubles survenaient à Hommlet. Il s'ouvre à la base de la tour la plus à l'ouest du fortin mais ni Rufus ni Barne n'en connaissent l'existence. Tragge a cependant, dans le passé, un peu trop parlé de ce souterrain alors qu'il se trouvait en état d'ébriété.

19. La Cuisine de Telna

Telna est une espionne envoyée par Iuz pour garder un œil sur Hommlet, autrefois au centre d'événements très importants pour lui. Voilà des années qu'elle surveille les lieux mais sa vigilance s'est relâchée avec le temps (il arrive si peu de choses de nos jours). Elle fréquente cependant toujours régulièrement l'Auberge de la Bonne hôtesse et Chez Terrigan et pose suffisamment de questions pour être considérée comme une des fouineuses de la ville.

La couverture de Telna en ville est celle d'une cuisinière. Elle prépare des repas pour les occasions spéciales (qui se déroulent chez elle), cuisine des gâteaux et des pâtisseries pour la vente, prépare de la nourriture convenant aux rations de voyage et livre des repas tout préparés à faible coût.

Telna : humaine Ens4 ; pv 18 ; voir *Guide du Maître* page 51.

20. Charron

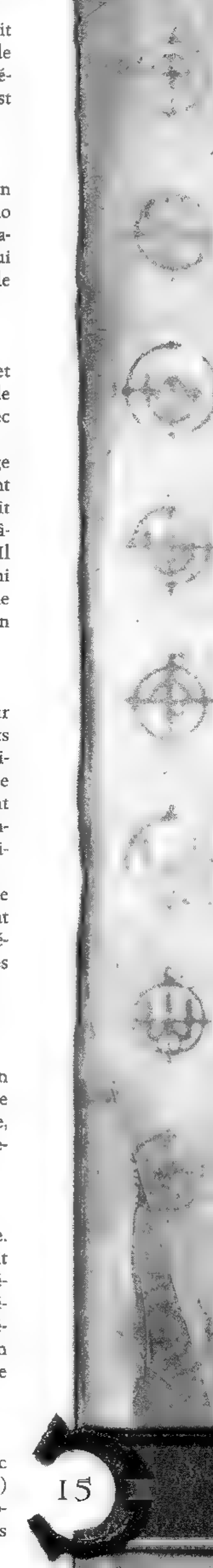
Winta Ailedor (humaine Gen1) a repris cette entreprise de son oncle il y a quelques années. Ses affaires sont très florissantes et elle gagne suffisamment pour subvenir aux besoins de sa petite famille, y compris son mari Rerride (humain Bard1), qui étudie pour devenir ménestrel.

21. Maroquinière

Naddy Tomanhaut (gnome (f) Gen1) opère cette maroquinerie. Aucun de ses trois employés (humain, elfe (f), gnome (f)) ne vit avec elle. Naddy est persuadée que Jomain Dard (voir aire 6) prépare un mauvais coup, peut-être à cause des propriétaires précédents qui se révélèrent être des serviteurs du Temple du Mal élémentaire. Elle raconte à tous ceux qui veulent bien l'écouter qu'on ne peut pas faire confiance à Jomain et qu'il devrait être surveillé de très près.

22. Potière

Sumone Hann (humaine Gen1, non-combattante) fabrique, avec l'aide de deux jeunes ouvriers (tous les deux humains Gen1) toutes sortes de pots, de flacons, de bols, d'assiettes et autres produits semblables. Son entreprise fait face à certaines difficultés



depuis quelque temps car un autre potier, plus doué, s'est installé en ville (voir aire 23).

23. Les poteries d'Asherm

Asherm (gnome (m) Exp2) est un potier habile et un sculpteur. Nouvellement arrivé en ville (il vient d'un village gnome de l'ouest), il emploie trois autres gnomes (tous Exp1) afin de maintenir les fourneaux en opération presque continuellement. Il vit dans un petit appartement annexé à sa boutique.

24. Laiterie

Chonas Divor a abandonné son étude du mysticisme et de la méditation pour vivre une vie plus simple. Il est réputé pour sa spiritualité et l'attention placide qu'il accorde à ses clients mais ceux qui se présentent à son marché pour se procurer des produits laitiers ne soupçonnent pas son entraînement dans le domaine des arts martiaux.

Chonas achète le lait des fermiers locaux et emploie trois employés (deux humains et un halfelin, tous Gen1) pour le transformer en beurre et en fromage. Ces produits sont entreposés dans une cave, sous la laiterie.

Chonas Divor : humain Moi2 ; pv 14 ; *bracelets d'armure +1* mais pas d'autres objets magiques ; voir *Guide du Maître* page 53.

25. Potions et élixirs

Une fillette de dix ans nommée Renne (humaine Gen1) tient cette boutique. Renne est exceptionnellement intelligente et en avance pour son âge. Elle vend les potions que son père crée ou achète de l'Église de Saint Cuthbert (il a passé un accord avec son ami Calmert ; voir aire 3). Spugnois, le père de Renne, était un aventurier qui s'est établi en ville il y a plusieurs années, au moment de la résurgence du Temple du Mal élémentaire. Il s'est marié avec une fille du coin mais cette dernière est décédée peu de temps après. Depuis ce jour, Spugnois a consacré son temps à prendre soin de sa fille, concocter des potions et explorer la région en solitaire, à la recherche d'objets ou de sorts magiques.

Spugnois a disparu depuis quelques jours. Renne est très inquiète pour son père, car elle sait que sa nature curieuse a tendance à le placer dans des situations inconfortables. Peu de gens savent que Spugnois a consacré une partie des douze dernières années à explorer la forteresse et ses environs (même le vieux village de Nulb). Il connaît la forteresse mieux que quiconque et il a constaté que des forces étrangères ont commencé à l'explorer. Il sait également qu'elles ont découvert quelque chose sous la forteresse dont il ignorait l'existence. Malheureusement, il est maintenant coincé dans les donjons de la forteresse (voir chapitre 2).

Spugnois paie généreusement Haunor (nain HdA4) pour surveiller sa boutique lorsqu'il n'y est pas. La tâche du nain est de garder les lieux contre ceux qui souhaiteraient s'emparer des grandes sommes d'argent qui s'y trouvent à l'occasion.

À tout moment, dix potions sont disponibles. Au début de l'aventure, les potions suivantes sont en stock :

Pattes d'araignée	50 po
Soins légers (2)	55 po
Discrétion innée	150 po
Nage	150 po
Flou	300 po
Force de taureau	300 po
Vision dans le noir	300 po
Lévitation	300 po
Soins modérés	330 po
Respiration aquatique	750 po

Si Spugnois est disponible pour travailler, présumez qu'il remplace les potions au fur et à mesure qu'elles sont achetées. Consultez la colonne des potions de faible puissance de la table 8–3 du *Guide du Maître* pour déterminer le type des potions remplacées. Utilisez le prix indiqué pour les potions profanes. Les potions divines se vendent 10 % au-dessus du prix indiqué et seuls les sorts de niveaux 1 et 2 sont disponibles (si une potion d'un niveau de sort supérieur est déterminée aléatoirement, présumez que Spugnois l'a obtenu au cours d'une transaction). Spugnois peut fabriquer des potions de n'importe quel sort profane de niveau 3 ou moins à la demande. Il peut également jeter des sorts de niveau 3 ou moins et demande 70 po par niveau de sort.

Spugnois : humain Mag7 ; pv 33 ; voir appendice 3.

Sebbékaï : chat familier de Spugnois ; pv 15 ; voir appendice 3.

26. Le Bosquet

Pendant fort longtemps, Jaroo Badinenfrêne, un puissant druide bien qu'âgé, a fait de cet endroit un lieu de dévotion à la nature. Jaroo a travaillé et combattu avec énergie dans le passé pour le bien de la communauté. Avant que des temples ne s'installent en ville, plusieurs personnes se tournaient vers Jaroo et sa foi pour obtenir des conseils spirituels.

Malheureusement, Jaroo est mort maintenant. Il a été tué très récemment et remplacé par un doppelganger travaillant pour maître Ralouvet (voir aire 28). Le corps du druide est enterré sous le plancher de terre de sa petite maison de bois, derrière le Bosquet et son équipement a depuis longtemps été distribué entre les différents membres du culte.

Le faux Jaroo est un espion très secret du culte de l'Œil élémentaire ancestral. C'est la dernière ligne de défense du culte à Hommlet ; si leur base secrète dans le moulin est découverte, les membres survivants du culte viendront se mettre au frais ici. Étant donné que Jaroo était un bon ami d'Elmo, le doppelganger est capable de savoir ce que sait et fait la milice de la ville. Depuis une semaine, le doppelganger se sert de sa position pour suggérer à Elmo qu'il ne se passe rien du côté de la forteresse et que les ruines du temple sont trop lointaines pour représenter un réel danger. Le pouvoir de *détection des pensées* de la créature lui permet de manipuler les gens de manière très efficace ; il sait lorsqu'ils croient ce qu'il dit ou lorsqu'il pousse le bouchon un peu trop loin.

Yundi, le jeune assistant de Jaroo, travaillait autrefois à l'Auberge de la bonne hôtesse comme marmiton. Il est blond et barbu, avec une charpente squelettique. Yundi vit dans une maison près du Bosquet et aide Jaroo à soigner les arbres tout en apprenant le savoir druidique. Il a remarqué que Jaroo n'est plus tout à fait lui-même récemment et se demande si le vieux druide n'est pas en train de perdre l'esprit ou s'il n'est pas sous l'effet d'un quelconque enchantement. De plus, le compagnon animal de Jaroo, l'ours brun Tanak, a disparu (l'animal s'est enfui après que Jaroo eut été assassiné). Yundi garde son propre compagnon, un loup appelé Wyst, à ses côtés lorsqu'il vient au Bosquet. Sinon, Wyst patrouille le Bosquet en solitaire.

Doppelganger Jaroo : pv 22 ; voir *Manuel des Monstres* page 57.

Yundi : humain Dru2 ; pv 14 ; voir *Guide du Maître* page 50.

Autres PNJ possibles : Elmo, Tarim (voir aire 12) ; Chatrilon Unosh, Maridosen (voir aire 4) — ces derniers sont ici seulement lorsque Yundi n'y est pas.

27. Châtelet

Cette forteresse est la résidence de Barne, un magicien et de Rufus, un guerrier. Tous les deux sont de puissants et respectés aventuriers qui se sont établis dans la région il y a une quinzaine d'années et ont décidé d'y rester. Barne et Rufus ne partent plus à l'aventure désormais. Les PJ qui viennent frapper à leur porte pour demander (ou pire, exiger) de l'aide sont renvoyés à Elmo et la milice de la ville (par la force s'il le faut).

En général, Rufus est très direct et parfois même grossier. Barne aime à réfléchir longuement et à planifier en détail mais il lui arrive de s'emporter facilement. Aucun des deux ne supporte les idiots.



Ces deux hommes gouvernent officieusement la ville. Lorsque l'ancien chef du village mourut, le pouvoir leur échut par défaut. Ils gouvernent de façon très libérale. Aussi, à moins de s'informer au sujet du châtelet, un visiteur pourrait passer plusieurs jours en ville sans même savoir qu'ils existent.

Les Blaireaux de Barne

C'est un petit groupe de mercenaires que Barne a embauché de façon permanente il y a des années. Bien qu'il y ait eu des changements dans leurs rangs au cours des années, cette compagnie de mercenaires est toujours demeurée ce qui s'est approché le plus d'une unité militaire formelle à Hommlet. Leur rôle principal est de défendre le châtelet (chose qu'ils n'ont encore jamais eue à faire) mais ils accomplissent également toute autre tâche exigée d'eux par Barne ou Rufus. Le groupe compte une vingtaine de mercenaires (tous humain HdA1), un capitaine (humain HdA5) et son lieutenant (humaine HdA4). En cas de réel danger, les habitants de la ville aideront à défendre le châtelet, après s'y être tous réfugiés.

En plus des mercenaires, Barne et Rufus emploient huit serviteurs (cuisiniers, intendants, etc.) qui demeurent au châtelet.

Barne : humain Mag10 ; pv 46 ; voir appendice 3.

Rufus : humain Gue8 ; pv 69 ; voir appendice 3.

Lieux d'intérêt

C'est une forteresse bien construite et amplement approvisionnée.

Murs et tours

Les murs d'enceinte atteignent 4,50 mètres de hauteur et 1,50 mètre d'épaisseur (solidité 8, pr 900, jet d'Escalade, DD 25). Les murs des tours font 1 mètre d'épaisseur (solidité 8, pr 540, jet d'Escalade, DD 25).

Les tours ont deux étages et sont d'une hauteur de 6,0 mètres. Elles sont munies de meurtrières qui procurent un abri presque total (90 %). La tour située la plus à l'ouest comporte une porte secrète dans le plancher (jet de Fouille, DD 20) qui s'ouvre sur un passage conduisant à la maison du tailleur de pierres (voir aire 18).

Corps de garde

Cette barbacane a la forme d'une très grande tour. Les portes sont faites de bois solide ; on en trouve une paire à chaque extrémité du passage à travers la barbacane. Ce dernier est parsemé de meurtrières qui procurent un abri presque total (90 %) aux défenseurs. Au milieu du passage, les défenseurs peuvent laisser tomber une herse en bois.

Porte principale : 10 cm d'épaisseur ; solidité 5, pr 40 ; CA 4, DD 27 pour enfoncer.

Herse : 7,50 cm d'épaisseur ; solidité 5, pr 30 ; CA 4, DD 25 pour soulever.

Tour principale

C'est la structure la plus ancienne du châtelet, construite bien avant le reste. Autrefois résidence de Barne et Rufus, elle abrite maintenant les Blaireaux de Barne. Elle comporte trois étages principaux, un parapet avec deux catapultes légères et une tourelle de faîte avec deux balistes.

Ces machines de guerres sont bien placées car elles se trouvent au sommet du point le plus haut du châtelet (qui est également le point culminant à des milles à la ronde). Un cellier sous la tour contient une cave secrète avec une source naturelle qui alimente l'ensemble du châtelet en eau.

Donjon

Un mur intérieur identique au mur d'enceinte entoure cette structure centrale. Le donjon possède des tours avec une seule porte (du même type que celles de la barbacane) et l'ensemble forme une cour extérieure autour du donjon. Ce dernier comporte quatre étages avec un grand hall d'entrée, une salle de festivités, une énorme cuisine, plusieurs pièces d'entrepôt, un appartement pour Barne et Rufus, une vaste bibliothèque et des chambres d'invités.

28. Moulin

La rivière fait tourner une grosse roue hydraulique qui, à son tour, entraîne la rotation d'une imposante pierre à moudre dans la salle principale du moulin. Le grenier au-dessus est rempli de grains qui tombent dans une chute sur la pierre. La roue hydraulique entraîne aussi une courroie de convoyeur munie de pelles qui emporte le grain à moudre vers le grenier. Des sacs de farine remplissent une pièce située à l'arrière.
Les lieux sont couverts d'une fine couche de poussière de farine et l'air en est rempli.

Sur un arbre situé juste à l'extérieur du moulin, Ralouvet a installé un *œil fidèle*, une créature artificielle métallique en forme d'oiseau (voir appendice 1). De cette manière, il peut observer ce qui se passe au moulin lorsqu'il le désire, tout comme s'il regardait à travers les yeux d'un familier. La créature artificielle a une CA de 18, 5 pv et ne peut pas se déplacer par elle-même.

Deux autres personnes travaillent au moulin ; Thémock et Nhygen, tous les deux grands gaillards (et humains Gen1) Ils savent seulement que quelques « amis de Karlun » demeurent dans le cellier ; ce sont des invités qui parlent peu et qu'on ne voit prati quement jamais dans le jour, lorsque les ouvriers sont présents. Au premier signe de danger, les ouvriers du moulin s'enfuient.

Au feu !

Si un feu d'importance (davantage que la flamme d'une torche) se déclare dans le moulin, il existe une chance cumulative de 20 % par round au cours duquel l'incendie fait rage (01–20 sur le d% au premier round, 01–40 au second et ainsi de suite) que la poussière de farine s'embrase. Si cela se produit, il en résulte une gigantesque explosion qui occasionne 2d4 points de dégâts à tous ceux se trouvant dans le moulin (pas de jet de sauvegarde possible). Les dégâts au bâtiment lui-même sont importants et il brûle complètement, à moins que des mesures soient prises pour enrayer l'incendie. Éteindre le feu nécessite au moins trois personnes transportant des seaux d'eau pendant 10 minutes (heureusement, les seaux sont situés à proximité de la rivière).

Cellier (ND variable)

Éclairé par une petite lampe à l'huile, ce cellier miteux au plancher de terre compte six paillasses ; il est évident qu'elles ont été utilisées récemment. Une malle de taille moyenne est placée contre le mur opposé aux escaliers et quelques sacoches et autres sacs sont éparpillés sur les paillasses.

Les sacs ne contiennent rien d'autre que des vêtements et des effets personnels, à l'exception de celui de Vacra (voir plus loin).

Créatures. Un ou plus des membres du culte (voir le Culte caché, page 9) se trouve sur place.

Maître Ralouvet : humain Prê5/Ens1 ; pv 36 ; voir appendice 3.

Chénasie : humaine Prê2 ; pv 11 ; voir appendice 3.

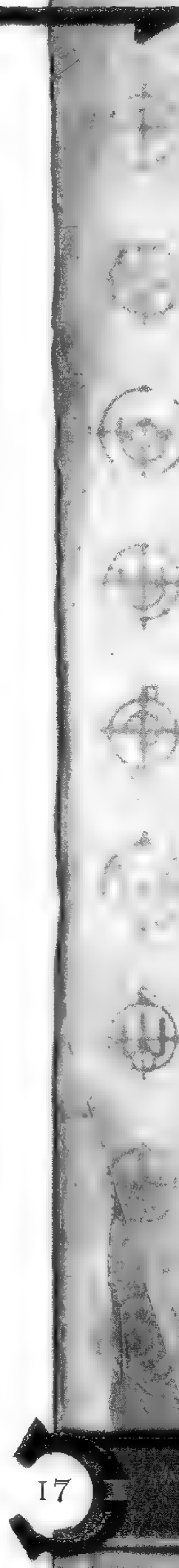
Grune : humain HdA1 ; pv 8 ; voir appendice 3.

Toridan : demi-orque (m) Gue2 ; pv 19 ; voir appendice 3.

Vacra : tieffelin (f) Mag3 ; pv 10 ; voir appendice 3.

Trésor. Un des sacs contient le livre de sorts de Vacra ; voir appendice 3. Une malle verrouillée renferme de l'or et de l'équipement.

Piège (ND 2). La malle est verrouillée (jet de Crochetage, DD 23) et Ralouvet garde la clé avec lui. Elle est également piégée avec un *glyphe de garde* qui se déclenche à moins que la personne ouvrant la malle ne déclame « louanges à l'Œil élémentaire ancestral ».

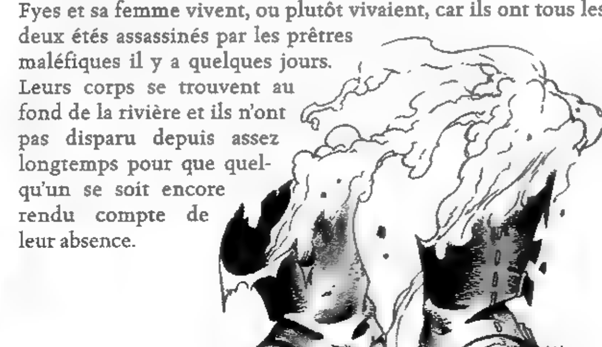


Glyphe de garde : FP 2 ; jet d'acide, 1,50 m de rayon (3d8) ; jet de Réflexes pour demi-dégâts (DD 14) ; Fouille (DD 28) ; Désamorçage/sabotage (DD 28).

Cette malle renferme 480 po (utilisées pour payer des pots de vin et pour acheter de l'équipement), une robe de couleur ocre, un nécessaire de déguisement, et un message adressé à maître Ralouvet de la part d'un dénommé Naquent (voir aire 6 du Fanum externe, au chapitre 6). Ce message détaille la mission de Ralouvet à l'effet d'installer une base secrète dans Hommlet et de trouver l'emplacement d'un ancien sanctuaire dans la forteresse. Ses ordres sont de récupérer tous les trésors du Dieu Noir présents, de sceller le sanctuaire à nouveau et d'apporter le tout au Temple de l'Anéantissement absolu. Le message se termine par un indice important ; « Un chariot peut être obtenu de Tal Chammish dans le village proche de Rastorm afin de transporter tout ce que vous auriez pu trouver jusqu'au cratère ». La plupart des PNJ les plus importants savent où se trouve Rastor, de même que n'importe personnage qui réussit un jet de Connaissances (géographie) (DD 14).

29. Maison du meunier

C'est dans ce petit bâtiment de trois pièces que le meunier Karlun Fyes et sa femme vivent, ou plutôt vivaient, car ils ont tous les deux étés assassinés par les prêtres maléfiques il y a quelques jours. Leurs corps se trouvent au fond de la rivière et ils n'ont pas disparu depuis assez longtemps pour que quelqu'un se soit encore rendu compte de leur absence.



CHAPITRE 2 : LA FORTERESSE

Aujourd'hui simple petit donjon en ruines, la forteresse compte un passé rempli d'excitantes batailles avec de non moins excitants monstres. Elle se trouve approximativement à quinze kilomètres à l'est d'Hommlet, sur une route qui se dirige vers la ville déserte de Nulb (voir la carte des environs d'Hommlet). Une piste accidentée et envahie par la végétation quitte la route principale et rejoint la forteresse au bout de trois kilomètres environ.

HISTORIQUE DE LA FORTERESSE

Lorsque le Temple du Mal élémentaire fut construit, ce donjon fut érigé à la limite de son influence malfaisante vers l'ouest. Sa construction exigea beaucoup d'efforts car le site était humide et le sol, instable. Les constructeurs drainèrent les terres environnantes et creusèrent jusqu'au calcaire afin de pouvoir y poser les fondations (après quoi, ils laissèrent l'eau reprendre sa place naturelle, la canalisant dans des douves autour de la forteresse). Les équipes chargées de la construction se plaignirent et demandèrent maintes et maintes fois : « Pourquoi ici » ?

La véritable raison est que la forteresse est située au-dessus d'un ancien sanctuaire dédié à Tharizdun. En ces jours anciens, des prêtres du Dieu Noir érigèrent un grand obélisque à l'intérieur d'une caverne naturelle, dans une tentative de communier avec leur dieu (voir aire 32). Lorsque Tharizdun fut emprisonné, ils scellèrent la caverne et dérivèrent le cours d'un petit ruisseau souterrain de telle sorte que même si l'ouverture du puits d'accès vers la caverne était découverte, il semblerait n'être qu'une mare d'eau souterraine.

Le maître original de l'endroit était un adorateur du Dieu noir nommé Noustan. Se faisant passer pour un prêtre de Zuggtmoy, il

força les troupes du Mal élémentaire à construire sur ce site précis. La forteresse joua par la suite son rôle d'avant-poste mais chaque fois que les forces du Bien confrontèrent le Mal élémentaire, elle fut la première à tomber. La première fois, alors que la forteresse était encore relativement récente, une bataille rangée entre deux forces importantes créa de vastes brèches dans les murs et détruisit le premier étage (dont la structure était principalement faite de bois). La deuxième fois, alors que le temple lui-même était en voie de reconstruction, un prêtre particulièrement vil et retors nommé Lareth le Bel prit le contrôle de la forteresse. Lareth commandait un petit détachement d'humains et de gobelours qui occupa seulement les donjons de la forteresse. Rusé et opportuniste, Lareth professait servir à la fois Lolth et Zuggtmoy (selon le moment) mais il était en réalité un prêtre de Tharizdun. Ses serviteurs et lui furent tués par un petit groupe de héros qui aida à vaincre le temple, avec le soutien de personnages locaux tels que Y'dey et Elmo (voir Chapitre 1).

Depuis, la forteresse est tombée dans un état de décrépitude encore plus avancée et ses donjons se sont avérés plutôt calmes, à l'exception de l'activité des goules et des blêmes. Ces horreurs semblent être continuellement présentes, peu importe le nombre détruit (cela est dû à l'influence du sanctuaire de Tharizdun mais personne ne le sait). À l'occasion, Elmo vient faire un tour pour s'assurer que tout est tranquille et Spugnois (voir aire 25 du chapitre 1) explore quelques salles des donjons de temps à autre, à la recherche de trésors magiques qui auraient appartenu à Lareth. Au cours des ans, quelques groupes d'aventuriers se sont arrêtés ici et tous ont rapporté la même chose que les autres ; « rien ne se passe à la forteresse ».

Jusqu'à aujourd'hui.

EN ROUTE VERS LA FORTERESSE

Si les PJ décident de quitter la route et de s'aventurer en rase campagne, ils se retrouvent dans un paysage mélangé de terres agricoles (près de la ville) et de collines broussailleuses et rocheuses, avec parfois une tourbière dans le creux qui se forme entre les collines. Il est possible de faire des rencontres hostiles dans cette dangereuse région. Consulter la table ci-dessous une fois toutes les 6 heures. Le niveau de difficulté (ND) mentionné correspond à la moyenne du nombre de créatures qu'il est possible de rencontrer.

d%	Rencontre	ND moyen
01–60	Aucune	n/a
61–70	1d3 blaireaux sanguinaires	4
71–80	Ankheg	3
81–85	1d3+1 hobgobelins (éclaireurs ou espions de la tribu du temple)	1,5
86–90	1d3+1 brigands (HdA1)	1,5
91–95	1d4+1 chiens sauvages	1
96–100	Chien de Yeth	3

En plus de ces rencontres potentiellement dangereuses, les PJ peuvent apercevoir des cerfs, des blaireaux, des serpents, des cailles, des grives, des geais bleus, des buses, des souris des champs, des écureuils terrestres et une variété d'insectes. Lorsqu'ils s'approchent de la forteresse, ils rencontrent de moins en moins d'animaux, de quelque taille que ce soit ; un dragon les a chassés.

Une rencontre chanceuse

Qu'ils se trouvent sur la route ou en rase campagne, les PJ finiront par rencontrer Délian Roncépine (demi-elfe (m) Gen2, non-combattant). Délian, ou le vieux Del comme il se fait appeler, parcourt les régions sauvages, piégeant de petits animaux pour se nourrir et se rendant à l'occasion à Hommlet pour y vendre les peaux. Les PJ le rencontrent alors qu'il est en direction de la ville s'ils sont sur la route ou en train de relever ses pièges s'ils sont en rase campagne. C'est un vieux type amical, sale et grisonnant, avec le plus souvent un sac rempli de peaux ou d'animaux morts sur l'épaule. Il n'a pas souvent l'occasion de parler ; aussi entame t-il volontiers la conversation.

Si les PJ disent quoi que ce soit à propos de la forteresse, Del leur signale : « Il y a un dragon là-bas ! Il ne faut pas y aller ! »

Del a vu Utréshimon, un dragon bleu, il y a trois jours (le dragon s'est installé dans la forteresse la semaine dernière). Il ne sait pas si le dragon a quelque chose à voir avec les prêtres qu'il a vus (voir plus loin). En fait, il n'en est rien.

Si on le questionne davantage à propos de la forteresse, outre le dragon, Del mentionne : « il y a des gens qui entrent et qui sortent de cette vieille bâtisse. On dirait des saints hommes sauf qu'ils sont en bien étrange compagnie ».

Ce que Del a vu, ce sont les prêtres de Tharizdun qui explorent et creusent le site depuis trois mois. Leurs étranges compagnons sont des gnolls. Del peut les identifier sans peine car il y en a assez qui vivent dans la région pour que ces créatures lui soient familières. Un interrogatoire serré révèle que les gnolls avec les prêtres ressemblent davantage à « des vraies personnes » que la plupart des autres gnolls. Leurs armes, leurs armures et leurs vêtements sont en bon état et relativement uniformes, ayant été fournis par les prêtres.

S'il est questionné encore davantage, Del ajoute : « Même avant, quand la place était plus calme, je ne serais jamais allé là. C'est hanté. »

Ce que Del a vu qui l'incite à croire les lieux hantés, ce sont les goules qui infestent la forteresse. Il ne sait pas différencier entre une goule, un zombi ou un nécrophage mais il les décrit comme des « gens morts qui marchent encore. »

Le dragon

Utréshimon, un jeune dragon bleu, a découvert la forteresse la semaine dernière et a décidé de s'y installer. Bien qu'un jeune dragon bleu représente un défi de taille pour un groupe d'aventuriers de bas niveau, quelques facteurs contribuent à diminuer le caractère létal de cette rencontre. Dans un premier temps, les actions du dragon sont limitées à cause des prêtres et autres qui sont piégés dans les donjons. Apparemment, Utréshimon les a coincés sur place et il trouve cela très drôle. Il n'est pas non plus très affamé, ayant déjà dévoré un ou deux prêtres.

Les prêtres

Voilà plus de deux mois que les prêtres de l'Œil élémentaire ancestral, les délégués les plus présentables du culte des rêveurs d'apocalypse, se sont installés secrètement dans la région d'Hommlet. Bien que les plans du culte exigent éventuellement l'utilisation des installations du Temple du Mal élémentaire, ils concentrent présentement leurs efforts sous la forteresse pour découvrir ce que leurs écrits leur présentent comme un très vieux temple dédié à Tharizdun. Leurs travaux ici sont presque terminés. Ils ont exploré de fond en comble la chambre de l'obélisque (voir aire 32) et rassemblés toutes les reliques qu'ils jugent importantes.

Lorsque le dragon est arrivé, les prêtres ont tenté de le tuer. Cette erreur leur coûta très cher. Leur chef est mort, tué par Utréshimon. Les autres prêtres sont paniqués ; voilà trois jours qu'ils sont coincés dans les donjons.

DÉROULEMENT DES ÉVÉNEMENTS

Si les PJ parviennent à vaincre le dragon ou à le chasser puis repartent, les prêtres sont libres d'agir à leur guise. Ils sont cependant sans véritable chef. Ils s'imaginent qu'ils ont été découverts mais ils craignent le châtiment de leurs supérieurs s'ils n'attendent pas le chariot qui a été envoyé pour emporter tout ce qu'ils ont pu trouver. Ils deviennent plus méfiants et déplacent les gnolls des aires 28 et 29 dans la partie supérieure de la forteresse, afin qu'ils défendent l'aire 6 en utilisant les fenêtres pour décocher des flèches dans la



cour intérieure. Grêne (voir aire 24) est envoyée à maître Ralouvet à Hommlet afin de lui demander de l'aide.

Si les PJ attaquent les prêtres dans le donjon mais finissent par se replier, les prêtres tentent de suivre un plan identique à celui présenté dans le paragraphe précédent, avec ce qui leur reste comme force et en envoyant Geynor Ton (voir aire 32A) à Hommlet si Grêne est morte. Dans le pire des scénarios, les défenseurs survivants s'entassent dans la caverne de l'obélisque (aire 32 C) et se battent jusqu'à la mort.

Environ 24 heures après que les prêtres ont fait quérir de l'aide, Chénasie et Chatrilon Unosh (voir chapitre 1) arrivent à leur secours. Chénasie est porteuse du parchemin d'*animation des morts* de maître Ralouvet et elle s'en sert pour animer les squelettes de l'aire 25 s'ils sont détruits ou pour transformer n'importe quel gnoll mort en zombi.

Peu importe ce qui arrive, un chariot du Temple de l'Anéantissement absolu arrive 72 heures après que les PJ sont venus pour la première fois à la forteresse. Les prêtres, s'ils sont encore vivants, scellent à nouveau le puits d'accès à l'obélisque (aire 32B). Ils partent ensuite, avec les gnolls, en direction du Temple de l'Anéantissement absolu, ne s'arrêtant à proximité d'Hommlet que pour récupérer la plupart des membres du culte restants ; Chénasie demeure derrière comme agent permanent, tout comme le doppelganger du Bosquet (aire 26 dans la ville). Ils laissent cependant derrière eux tous les morts-vivants, de même qu'un grick arrivé avec le chariot pour garder les lieux contre toute intrusion future. De plus, Festrath le fou (voir aire 32E) refuse de partir et est enfermé dans la caverne de l'obélisque avec le grell.

Si maître Ralouvet ne reçoit pas de nouvelles des prêtres de la forteresse après que se sont écoulées 24 heures supplémentaires, il envoie Chatrilon ou Chénasie afin de vérifier que tout va bien.

DESCRIPTION DE LA FORTERESSE

Cette petite forteresse en ruines n'est rien de plus qu'un manoir de pierre et une cour intérieure murée avec une tour, maintenant écroulée. L'étage supérieur du manoir s'est écroulé complètement. Il était apparemment fait de bois et seules quelques poutres brisées et brûlées sont encore visibles. L'état des lieux à l'intérieur du manoir laisse probablement à désirer. Tout est calme, à l'exception du bourdonnement des moustiques (qui pullulent) et aucun signe de vie n'est apparent autour de la forteresse.

Des empreintes sont visibles sur le sentier pour quiconque réussit un jet de Fouille (DD 15). N'importe quel personnage avec le don Pistage peut tenter un jet de Sens de la nature (DD 10) afin d'évaluer si ces empreintes furent laissées au cours des derniers jours.

Toutes les pièces et les corridors de la portion de la forteresse située à la surface ont des plafonds de 3 mètres de hauteur, à moins d'indication contraire. Les murs sont en maçonnerie et les portes sont en bois.

Mur : 30 cm d'épaisseur ; solidité 8, pr 90 ; CA 4, DD 35 pour défoncer.

Portes : 4,0 cm d'épaisseur ; solidité 5, pr 15 ; CA 5, DD 18 pour enfoncer (verrouillée).

1. Grenouille (ND 3)

Quelque chose s'agite dans les roseaux. Une grande forme verte sort de l'eau en vacillant.

Les roseaux sont denses et traîtres ; il est facile de glisser et de tomber à l'eau. Il n'y a aucune raison pour les PJ de farfouiller dans les environs mais s'ils le font, ils s'exposent à une terrible surprise.

Créature. Une grenouille géante réside ici comme elle l'a toujours fait depuis des années. Elle attaque avec sa longue langue, essayant d'attraper et de tirer toute victime vers sa gueule béante. Elle se lance à l'attaque seulement si quelqu'un s'approche à moins de 3 mètres ; sinon, elle demeure cachée.

Grenouille géante : pv 28 ; voir appendice 1.

2. Pont-levis

Le sentier conduit à un pont-levis pourri et légèrement arqué qui enjambe les douves. Quatre nouvelles planches ont été jetées en travers de la portion abîmée.

Étant donné que les prêtres ont placé de nouvelles planches, le pont-levis est tout à fait sûr.

3. Portes

De l'autre côté du pont-levis, deux portes s'ouvrent vers l'intérieur de la forteresse. L'une est effectivement ouverte et l'autre repose sur le sol.

4. Tour

L'intérieur de cette vieille tour comportait sans doute autrefois un escalier en bois, un étage supérieur et un toit. Aujourd'hui cependant, toutes ces structures ont plus ou moins disparu, ne laissant qu'un cylindre vide, noirci de l'intérieur par un feu remontant à bien longtemps selon toute évidence. Le sol est couvert de débris de bois, de pierre et de fer tordu, la plupart d'entre eux étant en partie calcinés.

5. Cour intérieure

Cette grande cour intérieure est pavée mais au cours des années, les mauvaises herbes ont réussi à s'implanter un peu partout. Les décombres du mur défoncé et de la destruction de l'étage supérieur encombrent encore cet espace ouvert. Une tache brune s'étend depuis le milieu de la cour, le long des escaliers et jusqu'à l'intérieur du pas de la porte ouverte à leur sommet. Une dague recourbée repose sur le sol, près de l'endroit où la tache commence.

La tache est du sang séché au soleil qui fut répandu lorsque le dragon (voir aire 6) fit son apparition et attaqua les prêtres, chassant les survivants dans les donjons.

6. Grande salle (repaire du dragon) (ND 5)

L'odeur de la mort est forte ici. Des rayons de lumière percent à travers les poutres ruinées et partiellement pourries du plafond. Au centre de la pièce se trouve le corps d'un homme ; il semble avoir été partiellement dévoré. Il portait des robes de couleur ocre qui sont maintenant réduites en lambeaux et tachées de sang séché. Une masse d'armes lourde a été placée au-dessus du corps. Dans le coin nord-ouest se trouve le corps d'une femme portant une armure de cuir noire, une épée et un arc.

Le corps dans le coin nord-ouest est celui d'une roublarde. L'autre est celui du chef des travaux d'excavation, un prêtre de niveau 6 nommé maître Thaque.

Créature. Cet endroit est le repaire d'Utréshimon, un jeune dragon bleu. Il n'a pas encore accumulé beaucoup de trésors, à l'exception des possessions de ses deux plus récentes victimes. Utréshimon est cruel et malicieux. Il adore le fait d'avoir piégé tout le monde dans les donjons au-dessous et en rit souvent tout seul. Il connaît l'entrée secrète vers la chambre noire (voir aire 7)



et a donc établi ses quartiers ici, bloquant ainsi les deux seules voies d'accès aux donjons.

Utréshimon : jeune dragon bleu ; pv 102 ; voir appendice 3.

Tactique. Au début, Utréshimon est très confiant et combat les intrus avec une férocité dépourvue de finesse. Il attaque immédiatement, préférablement alors que ses ennemis se trouvent encore dans la cour intérieure. Si cela est possible, Utréshimon voltige sur place au-dessus d'entre eux, remplissant la cour de poussière, ce qui a pour effet d'aveugler tout le groupe d'aventuriers et rend tout lancement de sorts particulièrement difficile. Étant donné que l'effet aveuglant dure un round de plus après qu'Utréshimon ait cessé de faire du surplace, cela lui donne suffisamment de temps pour se déplacer d'opposant en opposant tout en gardant le groupe dans l'obscurité. S'il est blessé, il s'envole au-dessus de la tour et utilise son souffle contre ses ennemis dans la cour intérieure.

Utréshimon est très protecteur de son repaire et ne permet à personne d'y entrer. Il désire par-dessus tout continuer à bloquer les accès aux donjons. Si les attaquants retraitent, le dragon ne les poursuit pas. Il n'est pas affamé et ne veut pas laisser les prêtres s'échapper.

Trésor. Le corps de la roublarde porte une armure de cuir cloutée de maître (teinte en noir) et une épée longue, un *arc court +1*, 12 flèches, 13 po et 3 jades (100 po chacun). À son cou pend un triangle noir en fer avec un Y jaune inversé inscrit à l'intérieur (le symbole de l'Œil élémentaire ancestral).

Le prêtre mort au milieu de la pièce porte une cotte de mailles, une *masse d'armes lourde +1*, un parchemin de *soins légers*, 24 po et un masque de pierre de couleur lilas valant 200 po (provenant des travaux d'excavation à l'aire 32). Il porte lui aussi un symbole de l'Œil élémentaire ancestral.

7. Chambre noire

La porte qui conduit à cette pièce est défoncée et il est évident qu'elle fut autrefois barricadée. Des tentures ébène tachées et déchirées couvrent les murs et le plancher est jonché de débris de meubles fracassés. Un bouclier brisé, la hampe d'une arme et un crâne ou deux peuvent être aperçus parmi les décombres. Le coin sud-est de la pièce s'est écroulé mais de lourdes pierres issues de l'incident ont été positionnées de manière à rendre difficile toute progression dans ce secteur.

L'endroit fut le site d'une bataille il y a bien longtemps.

La porte secrète conduit à un passage qui débouche dans une grande salle dans les donjons (voir aire 24). Elle est difficile à détecter (jet de Fouille, DD 25).

Trésor. Parmi les décombres, les personnages qui fouillent peuvent trouver une épée longue encore utilisable, une chaîne en or d'une valeur de 200 po, 34 po et 3 pp (jet de Fouille, DD 22).

8. Escalier menant à l'étage

À mi-hauteur, ces escaliers sont complètement bloqués par des décombres provenant de l'écroulement de l'étage supérieur.

9. Pièce encombrée de gravats

Des excréments de rats, la moitié d'une table de bois fracassée et un râtelier mural en bois vide constituent les seuls éléments d'intérêt de cette pièce plutôt spartiate.

10. Chambre à coucher vide

Le lit a été taillé en pièces et un énorme rat suppure au milieu des décombres. Un morceau déchiré d'un textile de couleur ocre pend d'un clou placé dans le cadre de porte.

11. Salon

Quelques chauves-souris voltigent à travers la pièce. Elle est remplie de décombres mais les morceaux de meubles et de



tapisserie qui demeurent semblent avoir été autrefois de grande qualité.

12. Vase grise (ND 4)

Le coin sud-est de cette pièce s'est écroulé complètement. Ce n'est plus qu'une pile de gravats avec une ouverture vers l'extérieur, directement au-dessus des douves à en juger par le son de l'eau. La pièce est humide et vide.

Créature. Une vase grise s'est aventurée dans cette pièce, suintant depuis le fond des douves. Elle se cache parmi les rochers humides (jet de Détection, DD 17) et attaque tout ce qui se trouve à proximité mais sinon demeure cachée.

Vase grise : pv 26 ; voir *Manuel des Monstres* page 184.

13. Escalier menant aux donjons

Quelques étagères sont encore accrochées au mur mais elles sont vides. Cette pièce étroite et un peu bizarre se trouve au sommet d'un escalier de pierres qui descend dans une salle sous la forteresse.

14. Salle des trophées vide

Au milieu des meubles en bois brisés ou fracassés se trouvent quelques peaux miteuses, les têtes empaillées d'un sanglier et d'un ours et quelques andouillers abîmés.

15. Salle vide

Cette pièce ne contient que des pierres et des morceaux de bois calcinés, suggérant un incendie survenu il y a fort longtemps.

16. Cuisine désertée

Une table de travail en bois est encore debout dans cette pièce et quelques armoires sont toujours accrochées aux murs. Un baril fendu se trouve à côté des pierres noircies du foyer. Un fendoir rouillé repose sur le plancher.

17. Pièce effondrée

Le plafond de cette pièce s'est complètement effondré. S'il y avait quoi que ce soit dessous, c'est maintenant écrasé et bien enterré.

Fouiller à travers les décombres (jet de Fouille, DD 20) permet de mettre la main sur le fabuleux trésor de 33 pc, une armure d'écailles, une arbalète légère et 24 carreaux d'arbalète.

LES DONJONS DE LA FORTERESSE

À moins d'avis contraire, tous les couloirs et les salles ont des plafonds situés à 3,50 m de hauteur. Les murs sont de maçonnerie et les portes sont en bois, identiques en cela à ce qui se trouve à la surface. À moins d'une mention contraire en ce sens, les donjons sont plongés dans l'obscurité et les prêtres doivent transporter leur lumière avec eux.

18. Gardes gnolls (ND 2)

Les escaliers étroits débouchent sur un seuil puis virent et continuent vers le bas. Ils se terminent après une vingtaine de marches, aboutissant dans un endroit froid et humide aux murs de maçonnerie. Un limon noir et humide croît entre les pierres, rendant la plupart des surfaces légèrement glissantes.

Créatures. À moins que les PJ ne descendent silencieusement les escaliers, deux gnolls (Perception auditive +3) bondissent de chaque côté de l'escalier, attaquant par surprise. Si les gnolls n'ont pas entendu le groupe d'aventuriers, ils sont en train de traîner dans la partie occidentale de la pièce.

Les gnolls portent des armures d'écailles noires et des capes de même couleur. Chacun d'eux possède également un petit médaillon portant le symbole de l'Œil élémentaire ancestral et une bourse avec 2d10 po.

Gnolls (2) : pv 10, 11 ; voir *Manuel des Monstres* page 101.

19. Vieil entrepôt

Cette pièce est en pagaille, ayant été complètement saccagée. Des barils brisés, des éclats de bois et des bouts de cuir sont répandus un peu partout.

Trois écus en bois en condition moyenne, de même qu'une armure de cuir sont éparpillés parmi les débris.

20. Ancienne armurerie

Les vestiges de morceaux de bois brisés et quelques chiffons noirs encombrent le sol. De l'eau goutte du plafond et forme des flaques parmi les pierres inégales du plancher.

Cette salle contient énormément de débris et d'ordures, la plupart brûlés mais parmi la pagaille se trouvent sept lances, neuf coutilles et une seule cape noire avec un œil jaune cousu dessus.

Créature. Spugnois, le vendeur de potions, se cache ici (voir chapitre 1). Il est actuellement sans sorts préparés sauf pour un dernier *projectile magique*, ayant tenté de combattre le dragon en solitaire il y a deux jours (il a perdu). Il ne lui reste plus que 16 pv sur 30 mais il n'hésite pas à se défendre. Il sait que des prêtres d'un culte étrange se trouvent non loin d'ici et qu'ils ont découvert une chambre cachée sous les donjons de la forteresse. Il peut indiquer aux PJ la porte secrète de l'aire 24. Il connaît également l'entrée secrète qui permet d'accéder à l'aire 36 depuis l'extérieur. Cependant, il n'a jamais exploré à fond les pièces situées entre ces deux accès, à cause des créatures dangereuses qui s'y trouvent.

Si les PJ sont aimables avec lui (jet de Diplomatie, DD 13, automatiquement réussi s'ils le soignent), Spugnois les accompagne pendant un certain temps dans les donjons et les conduit à l'entrée de la nouvelle chambre (aire 32). Il offre également un rabais de 30 % sur toute potion arcane dans sa boutique d'Hommlet. S'ils ne se sont pas montrés particulièrement prévenants, il retourne seul à Hommlet (en assumant que le dragon soit mort ou parti), sans aucune intention de revenir.

21. Cellules (ND 3)

Encombré d'ossements, d'ouvrages de pierre et de morceaux de métal rouillés, cet endroit semble avoir été, à un certain moment, le cœur même des donjons. Des portes de cellules, certaines ouvertes et d'autres fermées, sont placées les unes à côté des autres le long du mur ouest. De larges piliers se dressent entre le plancher et le plafond, des menottes pendant à leurs côtés. Vous apercevez une petite porte de bois dans la portion nord de la salle et une arche dans le mur oriental. Une odeur immonde envahit l'air ici.

Créature. Une blême se cache derrière l'un des piliers (Discrétion +10), attendant de pouvoir bondir et attaquer aussitôt que possible. L'odeur de cette horreur morte-vivante pourrait mettre des aventuriers alertes sur la piste mais ils croiront sans doute que ce n'est là que l'odeur des donjons. Issue de la corruption complète inhérente au pouvoir de l'obélisque (voir aire 32C), cette créature obéit à tous les ordres des prêtres de l'Œil élémentaire ancestral, reconnaissant l'autorité de Tharizdun à travers eux. Elle commande à son tour n'importe quelle goule rencontrée dans les donjons.

Blême : pv 25 ; voir *Manuel des Monstres* page 109.

Trésor. Les cellules ne contiennent rien et les débris et les ossements sur le sol sont plutôt anciens.

22. Salle de torture (ND 3)

Vous pouvez apercevoir des instruments de torture en mauvais état. Il y a un chevalet, une vierge de fer, un brasero et quelques fers inutilisés. Toute la place est couverte de toiles d'araignées et de poussière.

À l'intérieur d'un pilier se trouve un puits d'accès particulièrement bien dissimulé (jet de Fouille, DD 25). Ce passage descend sur une hauteur de 9 mètres et présente des poignées en fer placées à intervalles réguliers pour faciliter la descente (jet d'Escalade, DD 0). De là, un étroit tunnel conduit à une entrée secrète dans l'aire 33.

Créatures. Trois goules sont postées ici, attendant les ordres de la blême. Elles se déplacent pour attaquer si elles entendent des sons de combats ou l'horrible hurlement de la blême en provenance de l'aire 21. Sinon, elles attaquent toute créature vivante entrant dans la pièce, autre qu'un prêtre de l'Œil élémentaire ancestral.

Goules (3) : pv 10, 13, 14 ; voir *Manuel des Monstres* page 109.

Trésor. L'une des goules porte une bague en or valant 25 po.

23. Salle vide

Des débris et des ordures recouvrent le plancher de cette pièce. Il n'y a rien d'autre à voir, sauf pour une porte en bois dans le mur est.

Un jet de Fouille réussi (DD 18) révèle un sentier à travers les débris, résultant d'un trafic récent.

24. Reliques retrouvées (ND 4)

Cette grande pièce est presque vide. En fait, elle semble avoir été nettoyée. Des objets étranges reposent sur une couverture blanche étendue sur le sol. Une lanterne située à proximité est posée sur le sol, éclairant la pièce. Une porte unique se trouve dans le mur du sud, près de l'endroit dont vous arrivez.

Créatures. Grêne, une prêtresse de l'Œil élémentaire ancestral, attend ici avec deux gardes gnolls aux capes noires. Son travail est de surveiller la collection de reliques récupérées dans la caverne dessous (voir aire 32). L'importance cruciale de ces objets lui a été clairement signifiée et elle a juré de les défendre avec sa vie si besoin est.

Grêne : humaine Prê2 ; pv 18 ; voir appendice 3.

Gnolls (2) : pv 10, 12 ; 2d10 ; voir *Manuel des Monstres* page 101.

Tactique. Le premier geste de Grêne est d'ouvrir la porte conduisant à l'aire 25 et d'ordonner aux squelettes d'attaquer. Elle se battra jusqu'à la mort mais les deux gnolls, de leur côté, tenteront de s'enfuir par la porte secrète si les choses tournent mal pour eux.

Trésor. Placés précautionneusement sur la couverture blanche se trouvent les objets suivants :

- une torche de fer et trois cônes noirs
- un sceptre noir avec des gemmes pourpres
- une petite sphère noire
- un tube de métal noir

La torche est une *torche de révélation* et les cônes sont de l'*encens des songes* (voir appendice 1). Le sceptre n'est pas magique mais a une valeur de 1 000 po. La sphère est une *bille de force*. Le tube contient un parchemin infesté de vers et couvert d'un alphabet inconnu ; seul un sort de *compréhension des langages* permet d'en comprendre le sens. Il contient des informations permettant d'accéder à un nodule extraplanaire de ténèbres complètes appelé le Kyste noir. Ce rituel requiert plusieurs sorts de *souhait*, des sacrifices d'êtres vivants et toutes sortes d'autres composantes macabres, en plus de nombreuses années de travail.

C'est là un présage de ce que les PJ trouveront au chapitre 6.

25. Squelettes ! (ND 3)

De l'autre côté de la lourde porte de chêne se trouve une plus petite pièce ne contenant rien d'autre que de la poussière et des toiles d'araignées. Le mur nord porte une inscription gravée en commun : « mort à tous les ogres. »

Créatures. Les squelettes de six humaines et d'un ogre massif attendent ici les ordres des prêtres qui les ont animés. Ils attaquent quiconque ne porte pas le symbole triangulaire de l'Œil élémentaire ancestral. Les squelettes humains portent encore des armures de cuir souillées et l'un d'entre eux porte même encore un vieux manteau noir avec un symbole d'œil enflammé.

Squelettes de taille moyenne (6) : pv 4, 5, 6, 6, 9, 10 ; voir *Manuel des Monstres* page 166.

Grand squelette : pv 22 ; voir *Manuel des Monstres* page 166.

26. Herse

Une herse de fer est relevée juste au niveau du plafond de ce couloir orienté du nord-ouest au sud-est. Elle se trouve camouflée par le fait même. Quiconque réussit un jet de Fouille (DD 20) la découvre. Un personnage se trouvant sous la herse lorsqu'elle tombe (voir aire 27) doit réussir un jet de Réflexes (DD 15) ou subir 4d6 points de dégâts de type perforant. Il est coincé sous la grille et doit réussir un jet d'Évasion ou de Force (DD 27) pour se dégager.

Herse : 5 cm d'épaisseur ; solidité 10, pr 60 ; CA 4, DD 27 pour soulever.

26A. Manivelle secrète

Une manivelle située derrière une porte secrète permet de relever la herse une fois que celle-ci est tombée (voir aire 27).

27. Piège (ND 1)

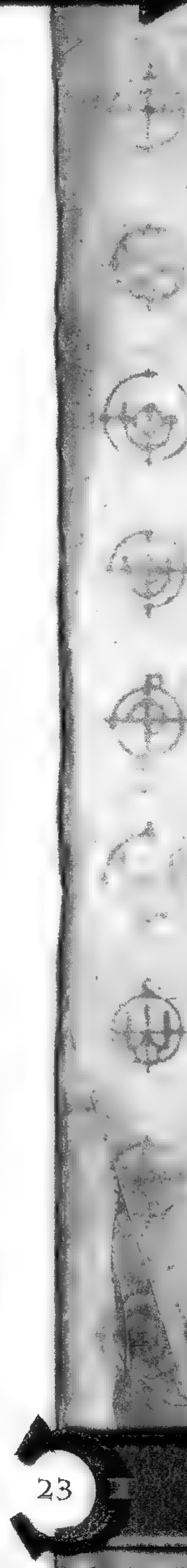
La plus centrale de ces trois portes est fausse et son ouverture fait tomber la herse dans l'aire 26. Tous les habitants actuels des donjons connaissent ce piège et la manivelle dans l'aire 26A qui permet de relever la herse. En fait, s'ils savent que des intrus puissants sont en route, ils déclenchent le piège intentionnellement.

Chute de herse : FP 1 ; aucun jet d'attaque nécessaire (laisse tomber la herse dans l'aire 26) ; Fouille (DD 20) ; Désamorçage/sabotage (DD 20).

28. Repaire de gnolls (ND 5)

Cette pièce de forme étrange compte six très vieux lits en bois, matelassés avec de la paille. Des vêtements, des pièces d'armures et des armes se mélangent aux ossements, aux pelures de fruits et autres détritus qui jonchent le sol. La pièce empeste la fourrure mouillée.

Créatures. Six gnolls ont établi leurs quartiers dans cette pièce. Qu'ils dorment ou se détendent simplement, ils ne sont pas très attentifs. Présumez que chacun des gnolls subit un malus de –10 sur ces jets de Perception auditive. Si, par exemple, les PJ discutent et font beaucoup de bruit au milieu de l'aire 27, juste au sud de leur repaire, le DD pour leurs jets de Perception auditive serait de 5 (base de 0 +5 pour la



distance). Étant donné que les gnolls ont déjà Perception auditive +3, ils obtiendraient un résultat de 3 (jet moyen de 10–10+3), ce qui ne serait pas suffisant pour leur permettre d'entendre les PJ s'approcher.

S'ils sont surpris dans leur antre, trois des gnolls sont en train de dormir et ne portent aucune armure (ils ont donc une CA de 11). Ils ne sont prêts à se battre qu'au deuxième round de combat. Les trois autres sont en armures et tentent de repousser les intrus pendant que leurs compagnons se réveillent.

Gnolls (6) : pv 9, 10, 11, 11, 12, 14 ; 2d10 ; voir *Manuel des Monstres* page 101.

Suites de la rencontre. Si le dragon de l'aire 6 est mort et qu'ils en ont la chance, quatre des gnolls vont s'installer dans la grande salle à la surface. Les deux autres demeurent ici, alertes et prêts pour la bataille.

Si les prêtres doivent partir, les gnolls partent avec eux.

29. Chef gnoll (ND 3)

> Les murs de cette pièce aux formes étranges sont souillés et marqués avec les signes d'un incendie remontant à bien longtemps. Un lit de bois avec un matelas de paille est appuyé contre le mur ouest et une petite boîte en fer se trouve juste à côté. Sur le dessus de la boîte reposent une pipe, un peu de tabac, une pierre à aiguiser et une coupe en pierre remplie d'un liquide sombre.

Le liquide dans la coupe est du très vieux café froid. La boîte, qui n'est pas verrouillée, renferme quelques vêtements et des effets personnels (rien de valeur). Jeté dans la partie nord de la salle se trouve un manteau noir avec un symbole d'un œil enflammé ; il est plutôt sale mais en bonne condition autrement.

Créature. Le chef des gnolls vit ici ; c'est un rôdeur dont l'ennemi juré est l'humain. Il ne connaît pratiquement pas la peur et ne craint pas de s'en prendre à un groupe entier d'ennemis, bien qu'il accepte volontiers l'aide de ses troupes (voir aire 28) ou des prêtres, le cas échéant.

Garrik : gnoll Rôd2 ; pv 28 ; voir appendice 3.

Suites de la rencontre. Si le chef des gnolls apprend que des intrus sont dans la forteresse, il se joint aux gnolls de l'aire 28 pour défendre les prêtres. Si ces derniers quittent les lieux, lui et les gnolls survivants les accompagnent.

30. Quartiers des prêtres (ND 2)

> Six vieux lits en bois munis de matelas de paille sont placés un peu n'importe comment dans cette pièce. Chacun comporte un sac ou une sacoche de différentes tailles à ses côtés. De plus, une petite boîte en fer se trouve sur l'un des lits. Un support avec un brasero, éteint pour le moment et un autre avec une lanterne, éteinte également, sont appuyés au centre des murs est et ouest.

C'est ici que les prêtres ont élu domicile pendant les travaux d'excavation.

Piège. La boîte est verrouillée (jet de Crochetage, DD 20) et piégée avec un *glyphe de garde* qui se déclenche lorsqu'elle est ouverte sans déclamer préalablement « louanges à l'Œil élémentaire ancestral ». Le prêtre Geynor Ton (voir aire 32) garde la clé avec lui.

Glyphe de garde : FP 2 ; jet d'acide, 1,50 m de rayon (3d8) ; jet de Réflexes pour demi-dégâts (DD 14) ; Fouille (DD 28) ; Désamorçage/sabotage (DD 28).

Trésor. La boîte contient des potions de *soins légers* et de *respiration aquatique* ; des parchemins de *messager animal* et de *façonnage de la pierre* ; six allume-feu et une dague cérémonielle recourbée avec des incrustations en or (valeur de 50 po). De plus, une liasse de papiers sert de journal personnel à Geynor Ton. Lorsque les personnages découvrent ce document, remettez-leur une copie de la page intitulée Extraits du journal de Geynor Ton, à la fin de ce livre. Au besoin, faites-en des photocopies à l'avance.

Suites de la rencontre. Si les prêtres quittent les lieux, ils emportent tout avec eux, sauf les lits et poussent ces derniers dans l'aire 29.

31. Embuscade (ND 3)

> Des escaliers descendent dans les ténèbres, desquelles monte une odeur épouvantable.

Créature. Une blême est placée en embuscade dans les escaliers. Issue de la corruption complète inhérente au pouvoir de l'obélisque (voir aire 32A), cette créature obéit à tous les prêtres de l'Œil élémentaire ancestral.

Blême : pv 30 ; voir *Manuel des Monstres* page 109.

Suites de la rencontre. Les prêtres de l'aire 32C entendront les sons du combat (à moins qu'un sort de *silence* couvre la bataille ou que les PJ ne trouvent une façon de vaincre discrètement la blême) et arriveront au bout de 2 rounds pour prêter main-forte.

32. Site d'excavation

Cette aire complexe requiert l'usage du diagramme de la vue de profil (carte de l'aire 32) pour en saisir toutes les ramifications.

32A. Salle du vieux puits (ND 4)

> Cet endroit est très froid et même les plus insensibles peuvent confirmer que ce froid anormal provient de la corruption même de l'air. Une large fosse domine le centre de la pièce, ses parois luisantes d'humidité. Une poulie a été fixée au plafond et une corde en descend, reliée à quatre autres cordes. Celles-ci à leur tour sont attachées à la bordure d'une plate-forme de 3 mètres de largeur, en quatre points différents pour offrir une certaine stabilité. Une lanterne posée sur un tabouret dans le coin sud-ouest illumine la pièce. Des pics et des pelles sont éparpillés autour de la bordure de la fosse. Une étrange statue se trouve dans le coin le plus éloignée de l'entrée. Contre le mur nord est appuyée une grande pierre circulaire et plate, d'un diamètre égal à celui de la fosse.

La plate-forme, les cordes et la poulie semblent toutes neuves.

Créatures. Deux prêtres travaillent dans cette pièce à étudier la statue, qui a récemment été remontée d'en bas. L'un est un humain, Geynor Ton. L'autre est un troglodyte nommé Ysslanche.

Ysslanche est maintenant le chef de tous les prêtres se trouvant dans la forteresse depuis que Festrath (voir aire 32E) est devenu irrémédiablement fou. Le troglodyte est cruel et d'une malfaisance sans égal ; il n'a aucune considération pour le bien-être des humains ou des gnolls placés sous son commandement et tous les prêtres humains le détestent, lui et son pouvoir.

Geynor Ton : humain Prê2 ; pv 16 ; voir appendice 3.

Ysslanche : troglodyte (m) Prê2 ; pv 28 ; voir appendice 3.

Tactique. Si les prêtres entendent les bruits du combat dans l'aire 31, ils se déplacent pour voir de quoi il retourne, arrivant au bout de 2 rounds.

Statue. C'est en fait un bloc rectangulaire de 90 centimètres de hauteur et de 60 centimètres de largeur. Chaque côté comporte un personnage différent sculpté dans sa surface.

Le premier personnage est noir comme jais et représente un grand homme musclé en harnois avec des collerettes et des cannelures inhabituelles. Il porte une cape et tient une épée à la lame ondulée.

Le second est vert foncé et dépeint un homme enveloppé dans une robe flottant au vent avec de grandes manches et un collet haut. Un masque ressemblant à celui porté par maître Thaque, maintenant décédé (voir aire 6), lui couvre le visage.

Le troisième personnage est rouge sang et montre un homme chaussé de bottes hautes et vêtu d'un justaucorps et de gantelets d'un concept torturé. Un capuchon couvrant sa tête est rabattu sur son visage.



Enfin, le dernier représente un homme de couleur indigo foncé. Il est habillé d'une robe aux plis multiples avec une large ceinture à nœud couverte de signes cabalistiques étranges (impossible à déchiffrer). Sa tête est encapuchonnée et il semble bercer un sceptre dans ses bras repliés.

Plate-forme. La plate-forme peut être aisément abaissée ou relevée par quelqu'un se trouvant à côté de la fosse ou sur la plate-forme elle-même. À tout moment, au prix d'une action complexe, l'opérateur de la plate-forme peut faire un nœud dans la corde afin qu'elle ne descende pas plus loin. En recourant à la poulie, un personnage peut soulever ou abaisser le double de la charge qu'il peut normalement tirer. Six personnages de taille moyenne peuvent aisément tenir sur la plate-forme et jusqu'à dix d'entre eux peuvent s'y entasser au besoin. L'assemblage corde et plate-forme se brise si plus de 1 000 kilogrammes sont placés dessus.

Si la corde est relâchée, la plate-forme tombe, entraînant dans sa chute tout ce qui se trouve dessus. Les personnages à bord de la plate-forme peuvent tenter un jet de Réflexes (DD 20) pour agripper la corde. S'il réussit, le personnage doit tenter un jet de Force (DD 15, +1/50 kg de poids) pour stopper la plate-forme. Un échec, en plus d'infliger les dégâts normaux de la chute, occasionne un point de dégât temporaire à cause des brûlures occasionnées par la corde.

Les personnages qui ont des gestes violents ou imprudents sur la plate-forme doivent réussir un jet d'Équilibre (DD 13) pour demeurer sur celle ci. Ceux qui tombent peuvent tenter de se rattraper sur la bordure en réussissant un jet de Réflexes (DD 20).

Suites de la rencontre. Si les prêtres sont en mesure de quitter les lieux, ils scellent à nouveau le puits d'accès. Ils replacent la pierre circulaire à une profondeur approximative de 5 mètres puis utilisent la *potion de respiration aquatique* et le parchemin de *façonnage de la pierre* (tous les deux se trouvant dans la boîte de fer de l'aire 30) pour la sceller. Le puits se remplit à nouveau d'eau, reforme une mare et la pièce retrouve son aspect habituel.

À leur départ, les prêtres emportent la statue et abandonnent la plate-forme de bois (mais pas les cordes) derrière eux, la posant debout contre le mur nord.

32B. Puits d'accès

> À environ 5 mètres du haut du puits, des indices montrent qu'un bouchon de pierre fut autrefois placé ici puis soigneusement cimenté en place et scellé. Juste au-dessus de cet endroit, un tunnel de 1,20 mètre de largeur canalise un ruisseau souterrain qui se jette dans le puits, son eau se dispersant dans les ténèbres plus bas. Une ouverture de 60 centimètres de largeur est visible juste sous la bordure du haut du puits.

Autrefois, lorsque le « bouchon » était en place, l'eau remplissait le puits jusqu'au sommet de celui-ci et formait une mare. L'excès d'eau était drainé à travers l'ouverture située juste sous la bordure du puits puis une conduite le retournait au ruisseau souterrain.

32C. Ancien obélisque (ND 5)

Utilisez cette description pendant que les PJ descendent dans le puits d'accès.

> L'eau qui tombe à côté de la plate-forme forme une brume plus bas, augmentant la sensation de froid au fur et à mesure que vous descendez. À travers la brume, vous discernez que le plancher n'est qu'à 18 mètres du sommet du puits. Il semble être très lisse et noir, avec des veines de violet foncé. Les parois du puits s'éloignent peu à peu dans les ténèbres, s'ouvrant sur une vaste caverne.

Toute la zone sous le puits d'accès est maudite, résultat d'un ancien sort de *sanctification maléfique*. Le site bénéficie d'un effet de *protection contre le Bien* permanent et l'aura maudite confère un malus de malfaisance de –4 aux tentatives de renvoi des morts-vivants (+4 pour l'intimidation des morts-vivants). Le vieux sort de *sanctification maléfique* n'a plus aucun autre effet.

Le froid anormal s'intensifie au fur et à mesure que la profondeur augmente. Lorsque les personnages parviennent au « plancher » (qui est en fait le sommet de l'obélisque), il fait si froid qu'ils risquent l'hypothermie. Ils doivent réussir un jet de Vigueur (DD 15, +1 pour chaque jet précédent) toutes les 10 minutes ou subir 1d6 points de dégâts temporaires. Les personnages qui portent des vêtements chauds d'hiver ne doivent faire ce jet qu'une fois par heure. Un personnage qui perd conscience subit ensuite des dégâts normaux dûs au froid. Ceux qui subissent des dégâts temporaires deviennent fatigués et ont donc un malus de –2 à leurs jets de Force et de Dextérité ; ils ne peuvent pas non plus courir ou charger. Les dégâts temporaires et les malus associés à la fatigue disparaissent lorsque le personnage sort de la zone affectée par le froid.

Une fois que les personnages atteignent le sommet de l'obélisque, utilisez le texte descriptif suivant :

> Le plancher ressemble à du marbre noir mais n'en a pas le lustre. Les veines pourpres sont épaisses et irrégulières. Toute la surface semble légèrement convexe, avec les bords plus bas que le centre. Plus étrange encore, le plancher ne s'étend pas jusqu'aux murs de la caverne elle-même, comme s'il n'était qu'une simple plate-forme lui-même. Il fait environ 9 mètres de diamètre alors que la caverne est bien plus large que cela, dans toutes les directions. Au-delà de la bordure du plancher, les murs de la caverne plongent dans l'obscurité. À l'extrémité occidentale du plancher noir, une autre plate-forme circulaire est suspendue au-dessus des ténèbres, avec une autre poulie et un système de cordes fixés dans le roc au-dessus.

Obélisque (ND 3). L'obélisque est dangereux au toucher. Il est exceptionnellement froid et dès qu'un être vivant vient en contact avec lui, même en portant des bottes ou des gants, les veines commencent à onduler comme des tentacules et à se diriger vers l'individu en question. Après 1 round, les veines atteignent le personnage, qui doit réussir un jet de Vigueur (DD 22) ou subir un affaiblissement temporaire de 1d6 points de Force. Le personnage doit tenter un jet de sauvegarde à tous les rounds où il est en contact avec l'obélisque. Les victimes qui perdent toute leur Force sont entraînées à l'intérieur de l'obélisque par les veines, leur âme détruite à jamais. Comme les prêtres l'ont découvert, il est possible de descendre avec la première plate-forme, traverser rapidement le sommet de l'obélisque et atteindre l'autre plate-forme sans subir d'effets négatifs.

Créature (ND 4). Caché dans le plafond sombre de la caverne se trouve un grell, une créature horrible ressemblant à un cerveau flottant dans l'air et garni de tentacules. Il a été convoqué plus tôt par le prêtre Festrath en faisant usage de l'arche extraplanaire (voir aire 32G). Le grell descend discrètement au-dessus d'un groupe en train de descendre et attaque un seul ennemi, au hasard. Il ne peut attaquer qu'avec un seul tentacule dans le premier round car il ne peut à la fois se déplacer et faire une attaque à outrance. S'il peut paralyser sa victime et la saisir avec deux tentacules, il s'envole avec sa proie au round suivant.

Grell : pv 23 sur 32 ; blessé ; voir appendice 1.

Ajustement ad hoc des PX. Étant donné la difficulté de la situation (un ennemi prêt et embusqué versus des PJ pris par surprise), cette rencontre devrait donner 120 % du montant normal de PX.

32D. Obex

> Sur ce qui semble être le véritable fond de cette colossale caverne, la pierre est polie et lisse. Deux symboles sont gravés dans le sol du côté occidental de la caverne ; une ziggourat noire inversée à deux paliers et un soleil enflammé, noir





comme jais lui aussi. S'élevant au centre de la salle, un pilier soutient la masse noire et pourpre de l'énorme obélisque sur la surface duquel vous avez marché récemment. De l'autre côté de la caverne, l'eau tombant des hauteurs forme une mare sur le sol.

La pyramide inversée est le symbole de Tharizdun, un *obex*. Se tenir debout sur l'obex ne présente aucun danger (bien que cela crée un sentiment d'inconfort chez n'importe quelle créature n'adorant pas le Dieu Noir), sauf si le personnage prononce le nom de Tharizdun. Si tel est le cas, le personnage est instantanément réduit à –1 pv (pas de jet de sauvegarde), il est inconscient et mourant (jet de Premiers secours, DD 22 pour stabiliser).

Alors qu'il est inconscient, le personnage a une vision maléfique, celle d'un homme formé de ténèbres floues et sans substance. Chaque round pendant lequel l'état du personnage n'est pas stabilisé, il perd un point de vie supplémentaire tout en faisant l'expérience d'une nouvelle « vision » :

–2 pv : la forme sombre se rapproche

–3 pv : la forme sombre déclare : « ton âme est maintenant à la frontière de ma prison. »

–4 pv : la forme sombre demande : « Cherches-tu à me libérer ? »

–5 pv : si le personnage répond oui, il est restauré à son maximum de points de vie et à sa pleine conscience et découvre à ses pieds une *dague +1* recourbée avec son nom gravé dessus. S'il répond autre chose ou ne dit rien, il continue à perdre des points de vie.

–6 pv : la forme sombre demande : « Cherches-tu à me libérer ? »

–7 pv : si le personnage répond oui, il est restauré à son maximum de points de vie et à sa pleine conscience. S'il répond autre chose ou ne dit rien, il continue à perdre des points de vie.

–8 pv : la forme sombre déclare : « peu importe ce que tu cherches, je suis tout, tu n'es rien. »

–9 pv : la forme sombre déclare : « tu me sers maintenant, que tu le désires ou non. » Le personnage est restauré à son maximum de points de vie et à sa pleine conscience mais il est maudit par le Dieu Noir. Il souffre maintenant d'un malus de –2 sur ces jets de sauvegarde pour résister aux sorts jetés par les prêtres de Tharizdun ou de l'Œil élémentaire ancestral. Cette malédiction ne peut être dissipée que par un *souhait* ou un *miracle*.

32E. Soleil noir (ND 5)

Ce symbole semble être une perversion maléfique d'un signe normalement bienveillant de lumière et de vie.

L'étrange symbole irradie la démence et le manque d'harmonie mentale. Ceux qui l'observent de près ou de loin sont perturbés et nerveux. Quiconque se tient debout dans son cercle pendant plus d'un round doit réussir un jet de Volonté (DD 15) ou subir un affaiblissement temporaire de 1d6 points de Sagesse. Le personnage doit effectuer un jet de sauvegarde pour chaque round où il se trouve en contact avec le symbole.

Créature. Festrath, un prêtre de Tharizdun qui est maintenant complètement fou, est caché parmi les rochers à la bordure de la caverne, près du soleil noir. Lorsque maître Thaque fut tué par le dragon (voir aire 6), Festrath était le second dans la chaîne de commandement. Cependant, il était déjà près de la démence après avoir passé autant de temps dans cette caverne et a sottement tenté des expériences avec le soleil noir. Il a depuis perdu ce qui lui restait d'esprit mais, étant enveloppé dans un manteau d'hiver, il est parvenu à éviter les effets du froid dans leur plus grande part (ces caractéristiques ont déjà été modifiées pour refléter les dégâts temporaires et les pénalités associées à la fatigue).

Depuis son point d'observation, Festrath le dément surveille ce que fait le groupe, attendant le moment opportun pour passer à l'attaque. Il a peur du grell et tente d'éviter que la créature ne le repère (il a été attaqué par le grell lorsqu'il l'a convoqué et il est parvenu de justesse à le blesser et à le chasser temporairement afin de pouvoir se cacher). Une fois décidé à attaquer, il n'hésite pas à se servir de sa *potion de vol* pour rejoindre des ennemis sur la plate-forme ou le pilier ou simplement pour attaquer du haut des airs. Pendant tout ce temps, il rit et hurle comme un maniaque.

Festrath porte sur lui un morceau de papier avec le message suivant : « Le temple de l'Eau s'attaquera bientôt aux forces du Feu. Revenez rapidement Festrath, car nous avons besoin de votre aide. Ensemble, nous nous gagnerons la faveur des rêveurs d'apocalypse et de la Triade elle-même. »

Festrath : humain Prê5 ; pv 24 sur 32 ; blessé ; voir appendice 3.

32 F. Pilier

Aussi impossible que celui puisse paraître, le gigantesque obélisque repose sur une pointe très fine au sommet de ce pilier de 9 mètres de hauteur. Le pilier a été sculpté dans le roc lui-même et semble assez solide. Des poignées de fer, la plupart d'entre elles exemptes de corrosion, ont été placées sur son côté, permettant à quiconque de grimper jusqu'au point où le pilier rencontre l'obélisque.

La pointe de l'obélisque, lorsque vue dans la lumière d'une *torche de révélation*, apparaît comme une gemme de couleur pourpre et d'une matière inconnue. Tout personnage qui touche la gemme se retrouve téléporté (ainsi que tout son équipement, sauf la torche) dans une pièce parfaitement sphérique aux murs noirs parsemés de veines pourpres. Aucune lumière n'est présente mais même les personnages sans vision dans le noir découvriront qu'ils peuvent « voir » dans ces ténèbres. Dès son arrivée, le personnage entend une voie au timbre grave résonner dans la pièce : « Cherche le cœur de chacune des quatre lunes. Ensemble, elles peuvent briser les murs de ma prison. Pour le moment, mange de mon fruit et sois béni. »

La voix mystérieuse est un message de Tharizdun à ses fidèles. Il fait référence aux quatre nodules élémentaires qui peuvent être utilisés pour accomplir les plans des rêveurs d'apocalypse (voir l'Introduction de même que le chapitre 8).

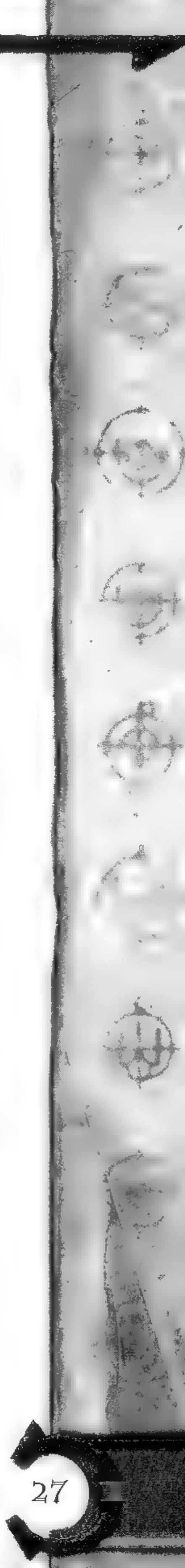
Après que la voix se soit tue, un fruit noir lustré apparaît soudainement dans la main du personnage. Chaque personnage qui entre dans la pièce et mange le fruit acquiert un bonus permanent de +1 à une valeur de caractéristique déterminé aléatoirement. Trois rounds après l'apparition du fruit, le personnage est transporté à l'aire 32B.

Quiconque essaie de refaire le même processus ou de manger d'un fruit remis à un autre personnage subit un affaiblissement permanent de 2 points d'une caractéristique déterminée aléatoirement. Un personnage qui tente de manger un troisième fruit doit réussir un jet de Vigueur (DD 18) ou être annihilé, ne laissant derrière qu'une brume grise (seule *résurrection suprême* peut ramener le personnage à la vie). Même si son jet est réussi, le personnage subit un affaiblissement permanent de 2 points d'une caractéristique déterminée aléatoirement. Tenter de manger un quatrième fruit résulte en une annihilation immédiate, sans possibilité de jet de sauvegarde.

32G. Convocation terrifiante (ND variable)

Une arche a été sculptée dans la pierre de telle sorte qu'elle semble n'être qu'une masse de serpents et de tentacules qui s'agitent. Au-delà de son ouverture se trouve un mur noir poli.

Créature. Toucher le mur se trouvant de l'autre côté de l'arche est une erreur monumentale. Aussitôt que cela se produit, des tentacules émergent de la noirceur comme si le mur n'était qu'un rideau (bien que rien ne se trouvant de ce côté ne puisse passer de



l'autre). Ces tentacules appartiennent à un grell et l'un d'entre eux attaque immédiatement le personnage ayant touché au mur.

Grell : pv 32 ; voir appendice 1.

Tactique. Un grell surgit à travers l'arche le round suivant, peu importe le résultat de son attaque initiale. Il continue à attaquer jusqu'à ce qu'il ait paralysé et attrapé un personnage. Il s'envole ensuite vers les hauteurs pour dévorer sa victime en toute tranquillité.

Suites de la rencontre. Les grells viennent d'un terrible plan heureusement fort lointain. L'arche est un *portail* à sens unique relié à ce plan. Un nouveau grell est convoqué à chaque fois que la noirceur de l'autre côté de l'arche est touchée.

32H. Mare corrompue (ND 5)

L'eau qui tombe des hauteurs, éclaboussant le sommet de l'obélisque, finit par former une mare au fond de la caverne. D'un diamètre d'environ 3 mètres et d'une profondeur de peut-être 5 centimètres, elle remplie une imperfection de la surface du plancher autrement parfaitement polie. L'eau s'écoule en un petit ruisseau à travers le plancher jusqu'à une large fente dans le mur de la caverne, disparaissant dans les entrailles de la Tærre.

Le simple contact avec cette eau souillée par l'obélisque est mortel. Le personnage doit réussir un jet de Vigueur (DD 15) ou subir des dégâts initiaux et secondaires de 2d6 points de Constitution. Ceux qui boivent l'eau corrompue ne bénéficient pas de jet de sauvegarde. Quiconque est tué par son interaction avec l'eau est immédiatement transformé en blême.

33. Crypte (ND 4)

Froide et lugubre, cette chambre remplie de toiles d'araignées a toutes les apparences d'une crypte. Des sarcophages sont plongés dans l'ombre d'alcôves creusées dans les murs.

Ce lieu aussi est maudit comme par un sort de *sanctification maléfique*. L'endroit bénéficie d'un effet de *protection contre le Bien* permanent et l'aura maudite confère un malus de malfaisance de –4 aux tentatives de renvoi des morts-vivants (+4 pour l'intimidation des morts-vivants). Le vieux sort de *sanctification maléfique* n'a plus aucun autre effet.

Une porte secrète glisse sur un côté à l'intérieur de la minuscule alcôve au nord et s'ouvre sur un tunnel très étroit, d'environ 1 mètre de hauteur par 1 mètre de largeur. Le tunnel débouche dans la colonne vide de l'aire 22. L'arrière d'une des alcôves au sud est défoncé, révélant un autre tunnel de terre étroit, empestant la décomposition. Le tunnel fait à peine 1,50 mètre de hauteur.

Créatures. Quatre goules résident ici, dissimulées parmi les alcôves. Leurs cachettes sont identifiées par un point sur la carte. Elles surgissent des alcôves une à la fois, à raison d'une par round.

Goules (4) : pv 10, 12, 13, 14 ; voir *Manuel des Monstres* page 109.

Ajustement ad hoc des PX. À cause de l'aura maudite de cet endroit et du fait qu'ils se cachent, ces morts-vivants sont plus difficiles à vaincre que normalement. Cette rencontre devrait donner 110 % du montant normal de PX.

34. Cavernes des goules

Les parois du passage manquent de fini, comme s'il avait été creusé directement dans la terre. Les murs semblent se rapprocher, rendant encore plus étroit un tunnel déjà bien peu large. Des morceaux de terre tombent du plafond et des murs lorsque vous les frôlez. Les lieux empestent la mort.

Ce labyrinthe de tunnels a été creusé à la main au cours des âges par les goules qui sont toujours présentes et il est rempli de leurs déchets.

34A. Sanctuaire secret inviolé (ND 5)

Cette caverne a été taillée selon d'étranges angles, créant des ombres inquiétantes et empruntant des courbes bizarres, qui semblent presque impossibles. La pierre est d'une couleur pourpre trouble. S'élevant depuis le plancher jusqu'au plafond se trouve une grande colonne à quatre côtés, d'origine naturelle mais sculptée par la suite de telle sorte que chaque côté représente une image différente. Devant la colonne se trouve un autel fait d'une pierre noire poreuse et mate, légèrement corrodée. L'autel repose sur une plate-forme de 30 centimètres de hauteur taillée dans une pierre noire mouchetée et zébrée de violet. La pièce est froide, une froideur qui engourdit l'esprit et qui agrippe le cœur de chacun au plus profond de son être, s'emparant au passage de sa santé mentale. C'est un fait, bien plus qu'un simple jugement, que cet endroit est maléfique.

Les prêtres de l'Œil élémentaire ancestral n'ont jamais trouvé cet ancien sanctuaire, complément de la caverne de l'obélisque. Les goules en connaissent l'existence mais elles sont trop stupides et obnubilées pour en avoir parlé à leurs maîtres.

Colonne à quatre côtés. Elle est similaire à la statue trouvée dans l'aire 32A mais fait environ trois fois la taille de l'autre. Chaque côté comporte un petit compartiment secret qui dissimule un trésor important.

Le premier personnage est noir comme jais et représente un grand homme musclé en harnois avec des collerettes et des cannelures inhabituelles. Il porte une cape et tient une épée à la lame ondulée. Le compartiment secret contient une *bille de force*.

Le second est vert foncé et dépeint un homme enveloppé dans une robe flottant au vent avec de grandes manches et un collet haut. Un masque ressemblant à celui porté par maître Thaque, maintenant décédé (voir aire 6), lui couvre le visage. Le compartiment secret contient un tambour noir couvert de peau.

Le troisième personnage est rouge sang et montre un homme chaussé de bottes hautes et vêtu d'un justaucorps et de gantelets d'un concept torturé. Un capuchon couvrant sa tête est rabattu sur son visage. Le compartiment secret contient un ensemble de carillons en argent (d'une valeur de 200 po).

Enfin, le dernier représente un homme de couleur indigo foncé. Il est habillé d'une robe aux plis multiples avec une large ceinture à nœud couverte de signes cabalistiques étranges (impossible à déchiffrer). Sa tête est encapuchonnée et il semble bercer un sceptre dans ses bras repliés. Le compartiment secret contient un brasero en acier et trois morceaux d'encens.

Autel (ND 5). Si l'autel est touché par la peau d'un être vivant ou frappé avec force, il commence à s'estomper. Après 3 rounds, sa couleur passe à l'améthyste translucide avec un centre noir amorphe. Quiconque touche à nouveau l'autel doit réussir un jet de Vigueur (DD 18) ou se retrouver paralysé pour 1d4 heures.

Si les PJ fouillent la colonne et découvrent les objets cachés à l'intérieur, ils risquent de provoquer un effet fort différent et bien plus dangereux. En frappant sur le tambour, en faisant sonner le carillon et en allumant le brasero, un œil doré lumineux apparaît dans le centre pulsatif de la pierre. Toute créature qui voit l'œil doit réussir un jet de Volonté (DD 20). En cas d'échec, le personnage subit un effet déterminé aléatoirement dans la table ci-dessous :

d%	Effet
01–05	Mort
06–20	Perte de 1d2 niveaux
21–40	Démence (comme si le personnage était affecté par un sort permanent de *confusion*)
41–60	Diminution permanente de 1d3 points de Sagesse
61–80	Affaiblissement temporaire de 2d6 points de Force
81–100	Affaiblissement temporaire de 1d6 points de Constitution



Les plus grands effets de l'autel requièrent la présence d'un *sceptre tentaculaire* (qu'on peut trouver dans l'aire 120 des mines du cratère, dans l'aire 19 du Fanum externe et au niveau 8 du Fanum interne) lorsque l'œil apparaît. Dans ce cas, l'autel devient de couleur héliotrope transparent, la masse noire au centre devient plus grande et montre des veines pourpres gonflées et un œil d'un orange enflammé. Un tentacule sort de l'autel et attrape la créature la plus proche, l'entraînant dans la pierre (+15 à l'attaque, +10 bonus de Force, considérez-le comme étant de grande taille). Une créature entraînée dans l'autel est détruite et la pierre redevient opaque et noire. Sur le sommet de l'autel apparaît alors un objet magique unique désiré de ceux se trouvant dans le sanctuaire, valant jusqu'à 50 000 po (si plusieurs objets sont désirés, déterminez aléatoirement celui qui apparaît). Ce pouvoir peut être utilisé une fois par mois.

Dans le complexe du temple du Feu des mines du Cratère (voir aire 122 dans le chapitre 5) se trouve le *livre de* l'Œil noir, un tome qui traite du culte de l'Œil élémentaire ancestral et qui décrit en détail le fonctionnement de l'autel.

35. Mur de pierre

Utilisez cette description seulement si un personnage examine le cul-de-sac de ce passage avec beaucoup d'attention.

> Un mur de pierre, très différent de la maçonnerie vue ailleurs, termine ce passage. Il semble en quelque sorte fusionné avec les pierres des parois, du plafond et du plancher.

C'est là le résultat d'un sort de *mur de pierre* jeté il y a fort longtemps. Les prêtres de l'Œil élémentaire ancestral n'ont aucune idée de ce qui se trouve de l'autre côté et ne s'en soucient guère, ayant découvert l'obélisque pour lequel ils ont été envoyés ici.

36. Passage secret

> Le passage en pierre se dirige vers l'est sur une distance de 24 mètres avant de se rétrécir en un tunnel grossièrement taillé d'au plus 1,50 mètre de largeur. Il grimpe en pente douce alors qu'il se poursuit sur une distance supplémentaire de 360 mètres, avant de s'ouvrir dans une petite caverne naturelle. Cachée derrière des rochers, l'entrée de cette caverne se trouve au bord de la rivière, à environ 400 mètres à l'est de la forteresse.

Les prêtres de l'Œil élémentaire ancestral ne connaissent pas l'existence de ce passage mais d'autres sont au courant, y compris Spugnois et Elmo (voir chapitre 1).

37. Repaire de cockatrices (ND 5)

> Cette salle à l'odeur aigre contient trois nids faits de tissu noir, de roseaux de rivière et de morceaux de bois. Chaque nid fait environ 90 centimètres de largeur. Une pierre située juste à l'entrée ressemble à si méprendre à la moitié d'un gigantesque rat, l'autre moitié étant brisée en morceaux tout autour.

La pierre est tout ce qui demeure d'un rat sanguinaire, pétrifié par les cockatrices.

Créatures. Trois cockatrices nichent ici mais seulement deux d'entre elles sont présentes. Vicieuses et de fort mauvais tempérament, elles attaquent immédiatement toute personne qu'elles aperçoivent, sifflant et grondant continuellement.

Cockatrices (2) : pv 25, 30 ; voir *Manuel des Monstres* page 39.

Trésor. À l'intérieur de chaque nid, les personnages peuvent trouver un manteau noir presque intact présentant un œil d'or enflammé dans le dos, de même que les restes de nombreux autres.

38. Vieux baraquements

> Au moins une douzaine de lits de bois ont été fracassés dans cette pièce en ruine. Une hachette et les restes anciens de l'individu qui la tenait, encore habillé de son demi-harmois rouillé, reposent au centre de la pièce.

L'espace au sud est aussi rempli de débris, la plupart provenant de cageots et de barils brisés. C'était autrefois un lieu d'entrepôt.

Créature. Une autre cockatrice se trouve dans cette pièce, explorant les débris. Elle attaque immédiatement. Elle est si stupide qu'elle ne vient même pas à l'aide de ses congénères même si elle entend les sons du combat.

Cockatrice : pv 27 ; voir *Manuel des Monstres* page 39.

Trésor. Les personnages qui se donnent la peine de fouiller peuvent trouver 12 gemmes d'une valeur de 100 po chacune, tombée entre deux pierres dans le plancher le long du mur ouest.

39. Vieille chambre à coucher

> Cette pièce fut très certainement, dans le passé, décorée luxueusement. Aujourd'hui, ses tentures murales de qualité,



ses chaises moelleuses, son tapis épais et son divan rembourré ne sont plus que lambeaux. Une table en bois, une chaise unique et un lit complètent l'ameublement de cette chambre. Des draps couverts de poussière et mangés par les mites ont été jetés en tas à côté du lit, dont le matelas a été ouvert et sa bourre, dispersée aux quatre coins. Un squelette habillé d'une robe foncée en charpie repose sur le plancher, près de la table.

La plupart des gens qui sont venus dans cette chambre croient que le squelette est celui de Lareth le Bel et c'est exactement l'effet recherché. Le prêtre noir, qui se nommait lui-même le « Nouveau maître », commença à fortifier la forteresse il y a de ça plusieurs années, lorsque le Temple du Mal élémentaire tenta de renaître de ses cendres. Lorsque Lareth fut finalement tué par des aventuriers dans cette pièce, un prêtre de l'Œil élémentaire ancestral encore plus puissant, Hédrack, le rappela à la vie peu de temps après et l'emporta au loin. Lareth vit maintenant comme un reclus dans le village proche de Nulb (voir chapitre 3).

Les personnages avec la compétence de Premiers secours qui examinent le corps peuvent, en réussissant un jet avec un DD de 15, remarquer que les restes portent les marques d'une mort due à la maladie et aucun signe de violence (le corps de Lareth fut remplacé par la victime d'une épidémie). C'est là le seul indice qui laisse croire que Lareth est encore vivant.

Trésor. Un jet de Fouille réussi (DD 15) permet la découverte sur le squelette d'un petit médaillon avec une araignée, de même qu'une *baguette d'anathème* avec 1 charge restante. Un jet réussi de Connaissances (religion) (DD 15) identifie le symbole de l'araignée comme celui de Lolth, la déesse démone des drows et des araignées.



Chapitre 3 : La ville fantôme et le temple en ruine

Les ruines du Temple du Mal élémentaire et celles du hameau tout près sont situées à plus grande distance d'Hommlet que la forteresse. Ce sont des endroits intéressants à explorer, bien qu'ils ne constituent pas une partie intégrante de l'aventure à ce stade-ci. Les ruines du temple deviennent beaucoup plus importantes plus tard dans le scénario.

Nulb

Sombre et dégoûtant, ce hameau désert sur les rives de l'Iméryde semble être le paradoxe incarné de la plaisante Hommlet. Les différentes bâtisses encore debout sont faites de mottes de tourbe, de briques de boue séchée, de troncs grossièrement dégrossis et de planches de bois usées, probablement arrachées aux bateaux ou aux autres bâtiments. Plusieurs de ceux-ci se sont écroulés. Tous sont envahis par la végétation, la forêt avalant peu à peu ce lieu abject et immonde comme s'il n'avait jamais existé.

Nulb, une communauté à la réputation exécrable, prospéra de concert avec le Temple du Mal élémentaire. Bien que certains des villageois ne fussent pas complètement malfaisants, la raison d'être de la communauté l'était. En effet, le village profitait du trafic vers et depuis le temple et fournissait tous les biens et services nécessaires à ce dernier. C'était une détestable entreprise, tout à fait inconvenante.

Avec la seconde chute du Temple du Mal élémentaire, le commerce à Nulb ne tarda pas à s'effondrer complètement. Presque du jour au lendemain, les habitants laissèrent derrière eux cette ville fantôme aux bâtiments décrépis.

Peu importe le moment de l'année, le temps est toujours venteux dans les ruines de Nulb et le ciel est couvert (01–50 sur un d%) ou il pleut/tombe de la neige fondante (51–100). Le soleil n'y brille jamais.

Rencontres aléatoires dans Nulb

Errer dans les rues de Nulb peut s'avérer très dangereux, car la malfaisance de la communauté étend encore son voile. Des morts-vivants et des créatures plus effrayantes encore s'en donnent à cœur joie. Consultez la table ci-dessous une fois toutes les heures lorsque les PJ se trouvent en ville. Le niveau de difficulté (ND) mentionné correspond à la moyenne du nombre de créatures qu'il est possible de rencontrer.

d%	Rencontre	ND moyen
01–60	Aucune	n/a
61–70	1d4 ombres	5
71–72	1d4+1 grandes araignées monstrueuses	5
73–77	3d6 chiens (meute sauvage)	4
78–80	1d2 gloutons sanguinaires	5
81–55	1d4+1 vargouilles	5
86–90	1d2 nécrophages	4
91–95	Rhast	5
96–97	Âme-en-peine	5
98–100	Scrag	5

Sur la route en direction de Nulb, consultez la table de rencontres aléatoires se trouvant au début du chapitre 2. Pour la région aux abords immédiats de Nulb et des ruines du temple, consultez la table de rencontres aléatoires donnée dans Le temple en ruines, plus loin.

DESCRIPTION DE NULB

Il ne reste plus grand-chose dans le vieux hameau mais quelques endroits sont encore dignes d'intérêt.

1. Hôtel Au bord de l'eau (ND 8)

C'est l'un des bâtiments les plus imposants de Nulb. Ses fondations sont en pierre des champs et ses murs sont constitués de planches.

Aucune enseigne n'identifie ce bâtiment mais un rapide coup d'œil à l'intérieur révèle que c'était sans doute une taverne et une auberge il y a bien longtemps. Des tables couvertes de poussière, certaines renversées, occupent la salle principale, en plus d'un certain nombre de chaises en bois et un bar. Du verre brisé et des éclats de bois couvrent le sol recouvert de sciure de bois et de paille.

Ceux qui examinent le bar noteront que la température y est plus froide que dans le reste de la salle. Ils leur semblera apercevoir quelque chose bouger du coin de l'œil mais ils n'arriveront jamais à apercevoir ce que c'est exactement. Ce sont là des effets secondaires de la présence d'un fantôme dans la taverne.

Créature. Le fantôme de Wat, un assassin qui travaillait autrefois comme barman dans la taverne se trouve toujours sur place. La seule façon de le détruire de façon permanente est de brûler cet hôtel maudit qui fut le site de tant d'attaques, de meurtres et de complots malveillants. La malfaisance des lieux garde le fantôme rattaché au monde des vivants. Heureusement pour ses adversaires, cette même raison empêche Wat de les poursuivre à l'extérieur de la taverne.

Wat : fantôme Rou5/Asn1 ; pv 39 ; voir appendice 3.

Tactique. L'assassin demeure caché et intangible pendant qu'il étudie une victime entrant dans le bar. Il se manifeste derrière ce personnage pour effectuer une attaque mortelle avec son *épée longue spectrale.* S'il parvient à tuer sa victime, il attaque les autres membres du groupe avec son aspect terrifiant. Sinon, il devient éthéré à nouveau, choisit une nouvelle victime et recommence son petit jeu.

1A. À l'étage de l'hôtel (ND 5)

Six petites pièces forment l'essentiel de l'étage de l'hôtel et l'une d'elle est hantée par une autre présence maléfique. Cinq des salles sont complètement ravagées et vidées de leur contenu mais la porte de la sixième est verrouillée (jet de Crochetage, DD 20)

À l'intérieur de cette pièce, un terrible baragouinage se fait entendre, accompagné d'horribles hurlements à vous briser l'esprit. Un petit lit est agité de soubresauts et une chaise, une table de nuit, quelques oreillers et d'autres objets variés tournent en rond à toute vitesse dans la pièce, apparemment animés de leur propre volonté.

Entrer dans cette pièce, remplie comme elle est l'est d'objets volants, pourrait s'avérer dangereux. Toute créature à l'intérieur de la chambre doit faire un jet de Réflexes à chaque round ou être heurté par un objet pour 1d4 points de dégâts.

Créature. Un allip réside dans la chambre, sous la forme d'une jeune femme atteinte de démence totale. Elle baragouine et hurle, battant des bras contre tous ceux qui s'approchent d'elle (elle ne peut pas blesser physiquement une créature matérielle). Cet esprit tourmenté est tout ce qui reste de Dala, qui servait autrefois à la taverne et travaillait comme roublarde. Elle était la maîtresse de Richard Ranch, l'hôtelier décédé il y a bien longtemps, trahi par Wat. Depuis, l'assassin la tourmente en lui murmurant des choses terribles puis en s'enfuyant avant qu'elle ne puisse réagir.

Dala ne peut pas quitter cette pièce. Si la porte est refermée, elle se verrouille automatiquement.

Dala, Allip : pv 40 ; voir *Manuel des Monstres* page 16. Augmentée en puissance de la façon suivante : +2 DV, +1 bonus à l'attaque, +1 sur tous les jets de sauvegarde, +2 Perception auditive, +2 Fouille.

Ajustement ad hoc des PX. Dala était une roublarde expérimentée dans sa vie antérieure et, dans sa vie tourmentée, elle est encore plus redoutable (comme le démontrent ses capacités augmentées). Cette rencontre devrait donner 150 % du montant normal de PX pour tenir compte de la difficulté accrue.

Trésor. Sous une planche du plancher, Dala conserve un *philtre d'amour* et une paire de boucles d'oreilles ornées de pierreries (d'une valeur de 700 po). Cachées dans le matelas se trouve 87 po.

2. Vieille herboristerie (ND 7)

Ce bâtiment décrépi semble avoir été l'objet de fréquentes visites lorsque la communauté était encore bien vivante. Une enseigne est accrochée à l'extérieur, prête à tomber d'un moment à l'autre. Le lettrage est presque entièrement effacé mais on peut encore y lire le mot « Herbes ».

Ce bâtiment est constitué d'une pièce à l'avant, d'une salle d'entrepôt derrière et de deux petites chambres à coucher complètement à l'arrière. L'une des chambres est, à l'évidence, occupée et l'autre, tout aussi évidemment, ne l'est pas. L'ensemble des lieux est un véritable capharnaüm malpropre et la plus grande partie de l'équipement de l'ancienne herboristerie est encore présente.

Créature. Lareth le Bel fut autrefois le Nouveau maître auto proclamé de la forteresse malveillante, établie près d'Hommlet. Il vit maintenant seul ici et n'apprécie pas les visiteurs.

Il y a des années de cela, Hédrack, alors grand prêtre du Temple du Mal élémentaire, rappela Lareth à la vie et le conduisit à Nulb (voir aire 39 dans le chapitre 2). Pendant que Lareth récupérait en secret, le temple tomba et les survivants s'enfuirent ; plusieurs rejoignant le Temple de l'Anéantissement absolu. Nulb mourut. Avant qu'il ne s'en rende compte, Lareth se retrouva seul et à peu près oublié de ses anciens alliés.

Lareth est presque fou de rage et de rancœur. Au moment de sa mort, la masse d'armes d'un prêtre d'alignement bon lui laissa une terrible cicatrice au visage. Le sort de *rappel à la vie* d'Hédrack ne fut





pas en mesure de remédier à son apparence. Aujourd'hui, Lareth le Bel est tout sauf beau. Horriblement défiguré, il est devenu un reclus, bien que ses pouvoirs soient plus vastes que jamais.

Le journal d'Hédrack dans le Temple de l'Anéantissement absolu (voir aire 19 du Fanum externe) fait référence à ces événements et laisse sous-entendre que Lareth représente un risque, puisqu'il en sait peut-être trop. Lareth sait effectivement beaucoup de choses à propos du culte de Tharizdun, un savoir étoffé à partir de bribes d'informations glanées dans le temple et à travers certaines divinations qu'il a lui-même réalisées. À l'époque, comme presque tous les autres prêtres du Temple du Mal élémentaire, Lareth n'avait pas la moindre idée qu'il travaillait effectivement pour le culte de Tharizdun. Maintenant, il le sait et, pour un prix conséquent, est prêt à révéler cette information.

Lareth : humain Prê7 ; pv 60 ; voir appendice 3.

Suites de la rencontre. Ce que personne ne sait vraiment ou du moins comprend à ce stade-ci (quoi qu'il en sera tout autrement lorsque l'aventure aura progressé jusqu'à la partie 3), c'est que Lareth est le prophétique Champion du Mal élémentaire. Il a toujours un rôle crucial à jouer dans les plans de la Triade et le culte de Tharizdun est à sa recherche (prêt à le ressusciter à nouveau si nécessaire).

3. Bateau pirate (ND 8)

Une vieille embarcation fluviale, échouée il y a des années, repose sur la rive. Bien qu'elle paraisse encore entière de manière générale, les planches de bois qui forment sa coque sont pourries, en particulier la poupe, qui est demeurée partiellement dans l'eau. De fait, des dégâts ont été infligés à cette partie de la coque, vraisemblablement en hiver lorsque le cours d'eau gèle.

Le bateau est de bonne taille, atteignant environ 12 mètres de longueur par 3 mètres de largeur. Échoué sur la rive, il repose en angle, incliné vers la poupe et tribord.

Le pont supérieur n'a rien de remarquable et comporte plusieurs compartiments d'entrepôt sur les côtés. Ils sont vides pour la plupart quoi que certains contiennent encore de la nourriture ou de l'équipement avarié ou ruiné. La poupe abrite une cabine de 4 mètres de longueur et de 3 mètres de largeur. Le dernier 1,20 mètre de la cabine sont inondés.

Créatures. Une gelée ocre et deux âmes-en-peine habitent la cabine partiellement inondée. La gelée vit dans l'eau. Les âmes-en-peine sa cachent parmi les caisses éventrées et l'ameublement de bois brisé (Discrétion +11) jusqu'à ce que la gelée attaque. Par un usage judicieux de la douleur, les âmes-en-peine sont parvenues à « dresser » la gelée, autrement dépourvue d'intelligence, à attaquer quiconque brandit un symbole sacré (et est donc susceptible de tenter de les renvoyer) environ 50 % du temps.

Les âmes-en-peine ressemblent à des silhouettes sombres de pirates de rivière, brandissant des armes spectrales et portant des chemises amples et des foulards sur la tête.

Gelée ocre : pv 63 ; voir *Manuel des Monstres* page 182.

Âmes-en-peine (2) : pv 30, 32 ; voir *Manuel des Monstres* page 17.

Trésor. Il se trouve sous l'eau, dans la partie arrière de la cabine, et plus précisément dans une boîte en fer (jet de Fouille, DD 15). La rouille l'a bloquée en position fermée, ce qui nécessite de réussir un jet de Force (DD 25) pour la forcer à s'ouvrir. À l'intérieur se trouve un véritable butin de pirate : 430 po, 125 pa et une bague avec une opale noire (d'une valeur de 6 000 po).

LE TEMPLE EN RUINE

Même si ses troupes ont été défaites à deux reprises, les vestiges du Temple du Mal élémentaire continuent de se dresser telle une sinistre et troublante pustule dans le paysage. Les ruines semblent plutôt tranquilles bien que les gens racontent encore des histoires d'étranges lumières ou de créatures se déplaçant dans les décombres. Quelques personnes savent qu'une bande d'hobgobelins maraudeurs s'est installée dans les ruines il y a deux ans. Ces créatures malfaisantes ont déjà été chassées une première fois mais elles apprécient particulièrement l'usage qu'elles peuvent faire de la sinistre réputation des lieux et elles n'ont eu de cesse de revenir.

En route vers le Temple

Les personnages des joueurs voudront sans doute explorer le temple à différents moments de l'aventure.

Premier cas : tôt dans l'aventure

Si les PJ explorent cet endroit avant de se rendre au Temple de l'Anéantissement absolu, il ne semblera ne plus être qu'une structure en ruines servant de base d'opération à une bande d'hobgobelins. Il y a probablement des activités en cours sous le temple puisque les forces de Tharizdun souhaitent excaver les lieux mais il n'y a vraisemblablement aucune façon pour les PJ de découvrir ces activités à ce point-ci de l'aventure.

Deuxième cas : grand final

Une fois que les PJ ont découvert la vérité qui se cache derrière les plans de la Triade en explorant le Temple de l'Anéantissement absolu, les héros doivent revenir ici pour stopper le terrible rituel. S'ils n'ont pas précédemment tué les hobgobelins, ces forces occupent toujours le temple mais le reste de ce qui s'y déroule est détaillé dans la partie 3.

Rencontres autour du temple

La région autour du Temple du Mal élémentaire est une broussaille pleine de mauvaises herbes, d'arbres tordus et de végétation déformée. Il n'est pas rare de tomber sur un crâne ou un squelette d'une créature parmi les sombres frondes car c'est là un endroit accoutumé à la violence.

Il est possible de faire des rencontres hostiles dans cette dangereuse région. Consulter la table ci-dessous une fois toutes les 6 heures.

d%	Rencontre	ND moyen
01–60	Aucune	n/a
61–63	2d6 mille-pattes monstrueux de taille moyenne	4
64–78	1d4+1 hobgobelins	2
79–80	1d2+1 ogres	4
81–83	Kella (voir plus loin)	9
84–85	Sanglier sanguinaire	4
86–90	Virepoing, Bau et Uvren (voir plus loin)	5
91–100	Undra (voir plus loin)	4

Notes à propos de la table des rencontres

Kella est une druidesse d'alignement bon qui surveille et protège les bois de la région et est une ennemie des hobgobelins. Elle ne sait rien des activités du culte mais peut donner une bonne quantité d'informations détaillées concernant les hobgobelins. Kella n'est pas intéressée à se joindre à un groupe d'aventuriers pour le moment ; elle a d'autres soucis. Elle apporte cependant son aide à ceux qui ont besoin de soins ou d'information, pourvu qu'ils semblent être de bonnes personnes.

Kella : humaine Dru9 ; pv 51 ; voir appendice 3.

Trois espions sont employés par Iuz pour surveiller le temple ; Virepoing, Bau et Uvren. Iuz n'est pas stupide ; il sait que quelque chose est en cours au temple et que cette fois, il n'est pas de la partie. Il a envoyé ces espions afin de découvrir de quoi il retourne mais ils n'ont trouvé rien d'autre que des hobgobelins pour le moment.

Virepoing et Bau sont des guerriers et leur compagnon Uvren est un gobelours qui se déplace toujours drapé dans un grand manteau noir à capuchon. Ils surveillent les aventuriers en secret dans l'espoir de glaner des informations, s'approchant d'eux au besoin

pour surprendre leurs conversations. Ils pourraient même décider d'affronter le groupe pour lui extirper ses secrets s'ils pensent que le jeu en vaut la chandelle.

Virepoing : humain Gue3 ; pv 32 ; voir *Guide du Maître* page 52.

Bau : humain Gue3 ; pv 25 ; voir *Guide du Maître* page 52.

Uvren : gobelours ; pv 16 ; voir *Manuel des Monstres* page 105.

Undra est une roublarde/prêtresse en mission de reconnaissance pour compte du culte. Elle évite les hobgobelins et cherche seulement à prendre le pouls de la situation dans la région. Elle transporte une carte montrant Hommlet, Nulb et les ruines du temple, avec une flèche pointant vers l'ouest et la mention « Temple de l'Anéantissement absolu ». La carte indique également un endroit au nord du temple marqué « porte secrète dans le puits » et une ligne qui se dirige vers la tour en ruine (aire 2C ci-dessous).

Undra ne dévoile aucune information à propos de l'excavation des niveaux inférieurs du temple mais si elle est intimidée avec succès, elle révélera l'existence du Temple de l'Anéantissement absolu et du culte persistant du Dieu Noir.

Undra : humaine Prê2/Rou2 ; pv 20 ; voir appendice 3.

DESCRIPTION DU TEMPLE

Le Temple du Mal élémentaire : son nom s'accorde parfaitement à son apparence hideuse. L'immense bâtiment de couleur gris anthracite, avec ses arcs-boutants et ses garnitures obscènes, se dresse comme un hommage silencieux au côté sombre de l'histoire. Chaque surface de l'édifice pullule de visages grimaçants et des formes tordues de démons et de monstruosités encore jamais imaginées. Les massives portes principales sont couronnées de bêtes ailés et de créatures dégoûtantes qui glacent l'âme de n'importe quel observateur.

Les environs immédiats sont tout aussi sinistres. Des excroissances végétales vermiculées, couvertes de sombres épines, s'enchevêtrent parmi les décombres de ce qui fut autrefois un haut mur d'enceinte. Les ombres dansent le long des arbres noircis et les branches de ces derniers agrippent l'air autour d'elles comme des hommes mourants et désespérés.

Il n'est pas nécessaire de le dire à haute voix, car cela saute aux yeux ; cet endroit est maléfique.

L'intérieur du temple est faiblement éclairé par d'étroites fenêtres de verre teinté. Elles sont toutes barricadées, ne permettant pas d'y entrer facilement. Le plafond est voûté, atteignant 9 mètres dans la plupart des cas, le centre se trouvant à 4,50 mètres plus haut encore. Toutes les portes intérieures sont de simples portes en bois et aucune d'entre elles n'a de serrure.

Portes : 2,5 cm d'épaisseur ; solidité 5, pr 10 ; CA 5, DD 15 pour enfoncer.

Le vieux temple lui-même abrite actuellement une bande d'hobgobelins maraudeurs. Des aventuriers lambins, malchanceux ou imprudents pourraient fort bien se retrouver en train d'affronter un grand nombre de ces créatures en même temps. Les hobgobelins sont bien organisés et connaissent leur environnement. À quelques exceptions près, ils n'attendent pas que les ennuis viennent à eux pour réagir.

Toutes les anciennes voies d'accès aux donjons du temple sont actuellement inaccessibles, étant donné que la quasi-totalité des niveaux inférieurs s'est écroulée. Nettoyer toutes les décombres est une entreprise à peu près impossible, comme toute personne s'y connaissant un tant soit peu pourra le confirmer. Cela nécessiterait des mois de travail par de vastes équipes d'ouvriers. Ne laissez pas les PJ perdre trop de temps à tenter de se frayer un chemin vers les donjons.

1. Gardes extérieurs (ND 2)

Perdu au milieu de la végétation épineuse, ce qui était autrefois un corps de garde n'est plus qu'une ruine complète. Des pierres couvertes de mousses et de végétation sont empilées les unes par-dessus les autres.

Créatures. Cachés parmi les ruines se trouvent quatre hobgobelins (Discrétion +1). Ils attaquent tous ceux qui ne sont pas des leurs en lançant des javelines depuis les décombres qui leur procurent un abri partiel conséquent.

Hobgobelins (4) : pv 4, 5, 6, 7 ; 1d10 po chacun ; voir *Manuel des Monstres* page 116.

Suites de la rencontre. Trois des quatre gardes qui surveillent l'entrée (aire 5) se joignent au combat aussi vite que possible s'ils se rendent compte de quelque chose. Il leur faut 3 rounds pour parcourir la distance entre les deux aires. Le dernier demeure près de la porte et lance un avertissement à ceux qui sont à l'intérieur si ses compères semblent perdre la partie.

De la même façon, si les gardes de cet endroit voient un combat dans l'aire 5, ils rejoignent les autres hobgobelins aussi vite que possible (3 rounds).

2. Tour (ND 4)

Les restes d'une tour noire sont toujours visibles contre le mur ruiné. La tour fait environ 7,50 mètres de hauteur. Elle était probablement plus haute autrefois mais paraît quand même encore en bon état. Une lourde porte de bois en interdit l'accès.

La porte est verrouillée de l'intérieur avec une targette (jet de Crochetage, DD 20). De chaque côté de la porte se trouve une meurtrière qui offre un abri presque total à ceux qui se trouvent derrière. Deux autres meurtrières, situées dans la portion nord est de la tour, sont accessibles à partir d'un escalier intérieur qui monte en spirale.

Porte : 5 cm d'épaisseur ; solidité 5, pr 20 ; CA 5, DD 25 pour enfoncer.

Créatures. Six hobgobelins vivent dans la tour avec quatre esclaves gobelins. Ces individus détestent les autres hobgobelins dans le temple et ne font aucun geste pour leur venir en aide. En fait, un jet de Diplomatie réussi (DD 15) fera passer leur attitude d'indifférente à amicale (voir page 149 du *Guide du Maître*) et ils n'hésiteront pas à répondre aux questions concernant les autres habitants du temple. Ils n'aideront cependant pas les PJ en cas de combat.

Hobgobelins (6) : pv 4, 4, 5, 6, 7, 8 ; 1d10 po chacun ; voir *Manuel des Monstres* page 116.

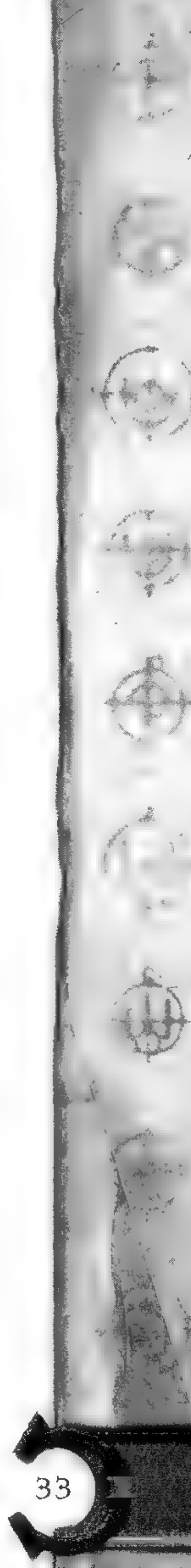
Gobelins (4) : pv 2, 3, 4, 5 ; CA 12, pas d'armure ; voir *Manuel des Monstres* page 104.

Tactique. Si des intrus tentent de défoncer la porte, les hobgobelins envoient les gobelins sur le sommet de la tour, par le biais des vestiges de l'escalier. Les gobelins se glissent par une étroite ouverture et se perchent à 7–8 mètres du sol. De là, ils peuvent lancer des feux grégeois sur l'ennemi (chacun transporte une seule flasque). Si les attaquants parviennent à se frayer un chemin à l'intérieur, les hobgobelins leur lancent des javelines, abrités derrière une table retournée qui leur procure un abri partiel conséquent.

Ajustement ad hoc des PX. Ce sont là des troupes bien organisées et tenant une position défensive. Cette rencontre devrait donner 110 % du montant normal de PX pour tenir compte de la difficulté accrue.

2A. Pièce principale

C'est sans doute la pièce la plus vaste à l'intérieur des vestiges de la tour. Elle contient une grande table en bois et deux



bancs couverts de nourritures, de tonnelets d'ale et d'outils grossiers. Six couchettes de pailles tressées se trouvent sur le plancher, dans la portion occidentale de la tour. Un escalier en spirale s'élève juste à gauche de l'entrée. Dessous est rangé ce qui semble être d'anciens cageots et des barils.

Les contenants sous l'escalier contiennent de vieilles denrées alimentaires et autre équipement remontant à plusieurs années en arrière, alors que la tour était un repaire de bandits humains.

2B. Pièce d'entrepôt (ND 1)

Cette pièce semble inutilisée ; elle est vide, à l'exception d'une paire de tables poussées contre le mur sud et de quelques tabourets placés par-dessus.

Créatures. Quatre rats et deux rats sanguinaires vivent dans cette pièce et attaquent tous ceux qui y entrent. Les hobgobelins y lancent parfois des morceaux de nourriture puis contrarient et embêtent (et parfois même tuent) les rats lorsqu'ils s'approchent. Inutile de dire que ces rongeurs sont de très mauvais poil.

Rats (4) : pv 1 chacun ; voir *Manuel des Monstres* page 202.

Rats sanguinaires (2) : pv 5, 6 ; voir *Manuel des Monstres* page 18.

2C. Pièce des esclaves

Cette pièce spartiate ne contient rien de plus que des excréments et quelques nids de chiffons.

C'est ici que les esclaves gobelins dorment. Une trappe bien dissimulée (jet de Fouille, DD 25) se trouve sous une dalle du plancher, dans la portion nord de la pièce. Elle s'ouvre sur un puits d'accès carré de 90 centimètres de côté avec des échelons en bronze sur un des côtés. Le puits descend sur une hauteur de 9 mètres jusqu'à une petite pièce secrète (voir aire 2D). Les gobelins et les hobgobelins n'en connaissent pas l'existence.

2D. Pièce secrète souterraine et tunnel destiné à la fuite

Dans cette pièce de 3 mètres sur 4,50 mètres se trouve une petite table en bois avec un coffre en bronze et une boîte en fer par-dessus. La pièce ne comporte qu'une seule issue, dans le mur est, d'une hauteur approximative de 1,50 mètre. Une cheville en bois a été enfoncée dans le mur près de celle-ci.

Le passage de l'autre côté de l'issue vire et tortille en direction du nord-ouest. Il est en partie naturel et en partie ouvragé. Mesurant environ 160 mètres de longueur, il s'ouvre dans la portion occidentale d'une petite caverne ovale de 12 mètres de longueur. Un second passage, d'une largeur de 90 centimètres, débute dans le mur nord de la caverne.

Une entrée secrète donnant accès aux travaux d'excavation du temple (voir aire 1 dans le chapitre 7) est dissimulée dans la portion orientale du mur sud de la caverne par une dalle de pierre pivotante (jet de Fouille, DD 22). Le passage qui se trouve derrière fait aussi 90 centimètres de largeur et se dirige de manière générale vers le sud pendant près de 180 mètres, en une pente assez raide. Il s'élargit par la suite à 10 mètres, en tournant vers l'est mais 9 mètres plus loin, il repart vers le sud. Si les personnages arrivent à ce point trop tôt dans l'aventure, le passage se dirigeant vers le sud est complètement bloqué par des décombres à mi-parcours.

L'étroit passage au nord de la caverne monte le long d'une pente douce et tourne graduellement vers l'est, parcourant une distance d'environ 60 mètres. Il vire ensuite vers le nord pour une trentaine de mètres, point à partir duquel les murs de calcaire laissent leur place à des murs d'argile soutenus par des poutres. Le tunnel se termine par une lourde porte de bois s'ouvrant à l'intérieur d'un puits desséché et abandonné d'une profondeur de 6 mètres. Une échelle dans le tunnel peut être appuyée contre les parois du puits pour pouvoir en sortir. Une étable abandonnée et un cottage délabré sont situés non loin du puits. Il se peut que cet endroit soit sous surveillance (voir chapitre 7).

Trésor. Le coffre et la boîte sont tous les deux verrouillés (jet de Crochetage, DD 20 pour le coffre et DD 15 pour la boîte). Le coffre contient une *potion de respiration aquatique* et une *potion de soins importants*. La boîte contient 800 po et 200 pa. Les bandits abandonnèrent ces boîtes lors de leur fuite de la tour il y a des années de cela.

3. Bâtiment en ruine (ND 3)

Il reste bien peu de chose de ce bâtiment en ruine ; pierres brisées, briques et poutres brûlées. Un escalier étroit du côté ouest du bâtiment conduit à une petite ouverture d'environ 75 centimètres de hauteurs et 60 centimètres de largeur.

L'ouverture conduit dans un cellier qui s'est écroulé en grande partie, de telle sorte que le plafond ne fait plus que 60 à 75 centimètres de hauteur. Des gravats et des crottes de rats représentent tout ce qu'il y a à voir ici, à moins que quelqu'un ne réussisse un jet de Fouille (DD 20) qui révèle une trappe cachée. Sous la trappe se trouve une cave à vin carrée d'environ 6 mètres de côté, pillée il y a fort longtemps.

Créatures. Une adepte hobgobeline et deux compagnons vivent dans la cave à vin. Ils ont été jetés en dehors du groupe principal après avoir tenté de dresser le reste de la tribu contre l'adepte régnant, Krebbish (voir aire 12). Étant donné qu'ils ne sont ici que depuis peu, ils n'ont pas grand-chose à manger et n'ont même pas de lits pour dormir dessus.

Alubya : hobgobeline Ade3 ; pv 18 ; voir appendice 3.

Hobgobelins (2) : pv 4, 8 ; 1d10 po chacun ; voir *Manuel des Monstres* page 116.

Tactique. Si elle entend du mouvement au-dessus d'eux (Perception auditive +4), l'adepte jette un coup d'œil par la trappe et lance *mains brûlantes* sur tout intrus visible (jet de Réflexes avec un malus de –2 à cause de l'espace exigu). Elle se retire ensuite dans la cave et jette *force de taureau* de son parchemin sur l'un de ses compagnons qui se préparent à défendre leur repaire.

4. Chiens (ND 2)

C'est une partie déserte du complexe. Elle sent la fourrure humide.

Créatures. Six chiens, entraînés par les hobgobelins pour la chasse et la garde, passent le plus clair de leur temps ici mais ils peuvent être rencontrés n'importe où ailleurs. Si les hobgobelins soupçonnent une attaque imminente ou sont carrément assaillis, ils déplacent les chiens là où des défenseurs supplémentaires sont nécessaires. Les chiens attaquent à vue tout intrus qui n'est pas un hobgobelin, aboyant et grognant ce faisant.

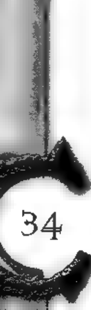
Chiens (6) : pv 4, 5, 6, 6, 7, 9 ; voir *Manuel des Monstres* page 197.

Suites de la rencontre. Les hobgobelins savent que le son des chiens qui aboient signifie la présence d'intrus et ils interviennent rapidement avec des renforts.

5. Entrée (ND 2)

Les portes de bronze qui se dressent devant vous font chacune 6,90 mètres de hauteur et 6 mètres de largeur. De colossales chaînes de fer pendent de chaque côté, brisées depuis longtemps. Des runes effacées et usées couvrent chacune des portes mais elles ne sont plus lisibles.

Les portes ne sont ni verrouillées ni fermées d'une barre (voilà bien longtemps d'ailleurs qu'il n'est plus possible de le faire). De lourdes



portes de bois latérales, plus petites, flanquent l'entrée principale. Elles ont été scellées avec du plomb.

Portes : 7,50 cm d'épaisseur ; solidité 5, pr 30 ; CA 5, DD 28 pour enfoncer.

Créatures. Quatre gardes hobgobelins surveillent l'entrée à tout moment. Ils attaquent les intrus tout en criant, si possible, pour avertir les autres hobgobelins.

Hobgobelins (4) : pv 4, 5, 6, 9 ; 1d10 po chacun ; voir *Manuel des Monstres* page 116.

Suites de la rencontre. S'ils s'aperçoivent qu'un combat a éclaté dans l'aire 1, trois des quatre gardes se joignent au combat aussi vite que possible. Il leur faut 3 rounds pour parcourir la distance entre les deux aires. Le dernier demeure près de la porte et lance un avertissement à ceux qui sont à l'intérieur si ses compères semblent perdre la partie.

6. Vestibule

Le plancher de cet endroit est fait de pierres brun rougeâtre de forme carrée. Une lumière tamisée s'infiltre dans l'édifice par les vitres teintées, parant le sol de couleurs dégoûtantes. Les murs sont enduits de plâtres et peints de scènes convenant à la nature de cet endroit détestable ; torture, meurtre, esclavage, vols et autres actes innommables. Le credo des adorateurs des lieux n'est que trop évident ; le Mal y règne. Devant vous, les pierres du plancher sont vertes et vous apercevez la nef du temple. Elle est remplie de piliers d'un matériau rosâtre veiné d'un brun sale. Leurs arches mènent à des allées latérales de plus petites tailles n'ayant rien de remarquables. Les colonnes soutenant les arches, ainsi que ces dernières, sont parées de bas-reliefs dépeignant des activités répugnantes commises surtout par des humains, hommes et femmes.

Ce hall est vide.

Suites de la rencontre. S'ils entendent du bruit ici, les hobgobelins de l'aire 8 se préparent à faire face au problème.

7. Autel central

Ici, les piliers sont de marbre blanc veiné d'un rouge hideux. Le bloc de l'autel, d'un marbre blanc aux teintes rosâtres, est de forme grossièrement ovale, mesurant environ 2 mètres de longueur et 1,50 mètre de largeur. Sa face supérieure a été évidée pour dessiner une forme humaine aux bras et aux jambes écartées. Cette dépression est marquée d'une couleur plus sombre que le reste de l'autel. Juste au nord de celui-ci se trouve une sorte de puits circulaire, bordé de marbre, de 6 mètres de diamètre. Des éclats de vaisselle de cristal et des piles d'excréments et d'ordures en jonchent le fond.

Les hobgobelins utilisent le puits comme latrines. Il ne contient aucun objet de valeur.

Suites de la rencontre. S'ils entendent du bruit ici, les hobgobelins de l'aire 8 se préparent à faire face au problème.

8. Camp (ND 5)

Les piliers de cette aile sont faits de grès et reposent sur un sol dallé de rouge. Un monolithe tronqué est tout ce qui reste de l'autel qui fut, autrefois, érigé en cet endroit.
Des douzaines de lits faits de morceaux de tissus, de paille et de feuilles couvrent le sol. Plusieurs sont couverts de vieilles couvertures tachées. Éparpillées parmi les lits se trouvent des marmites, des tonnelets, des sacs, des outils, des armes et d'autres équipements.

Ce sont les quartiers principaux des hobgobelins. À part la nourriture et leurs effets personnels, il n'y a rien de valeur ici.

Créatures. Un groupe mixte de dix hobgobelins adultes se repose ici à tout moment, bien qu'il y ait trois fois ce nombre de lits. Aucun de ces hobgobelins n'est prêt à se battre. S'ils sont surpris, ils se défendent sans armures (CA 11), avec leurs épées longues. S'ils ont été prévenus (aboiements des chiens, cris provenant de l'entrée ou autres bruits), ils ont eu quelque temps pour se préparer ; quatre d'entre eux sont prêts en 1d6 rounds, 3 autres en 1d6+1 rounds et les 3 derniers en 1d6+3 rounds.

Huit jeunes hobgobelins vivent aussi ici mais ils ne se battent pas.

Hobgobelins (10) : pv 3, 4, 5, 5, 6, 6, 7, 7, 8, 9 ; 1d10 po chacun ; voir *Manuel des Monstres* page 116.

9. Entrepôt

Les épaisses colonnes de pierre sont d'un vert profond strié de rouge sang. Les pierres qui pavent le sol sont, quant à elles, d'un vert moussu. Un dais d'environ 6 mètres de diamètre occupe la partie centrale de l'aile. Sur ou autour du dais sont empilés barils, caisses et sacs de même qu'un assortiment d'autres objets : rouleaux de corde, rouleaux de textile, chaudrons, grandes pièces de viande, outils et bien davantage encore.
Le dais possède deux niveaux concentriques, chacun s'élevant à environ 45 cm. Le niveau intérieur ne fait que 4,20 mètres de diamètre, formant donc une marche large de 90 centimètres à la périphérie du niveau inférieur. Celui-ci est fait d'une pierre noire aux reflets verdâtres ; le niveau supérieur, d'une pierre verte aux reflets noirâtres. Au centre de cet autel se trouve une dépression d'environ 2,40 mètres de diamètre, remplie d'un liquide noir couvert de crasse.

Cet endroit sert d'espace d'entrepôt pour les hobgobelins. Dans le coin est se trouvent certains outils et différents morceaux de cuir empilés dans un cageot. C'est à cet endroit que les hobgobelins effectuent l'entretien de leurs armes et armures.

Le liquide sur l'autel est de l'eau ordinaire, quoique sale et impropre à la consommation.

10. Guerriers d'élite

Sept paillasses tressées reposent sur le plancher. Un brasero éteint se trouve au centre de la pièce. De l'autre côté de la porte, un mur écroulé révèle des escaliers vers le bas, rempli de débris et de décombres. Un gros gigot de viande est suspendu à un crochet à gauche de la porte et de grandes languettes en ont été arrachées.

Créatures. Six guerriers hobgobelins ont établi leurs quartiers dans cette petite pièce. Seulement quatre d'entre eux se trouvent sur place en ce moment. Ils attaquent tout intrus et se battent jusqu'à la mort.

Une jeune hobgobeline, presque adulte, se trouve ici également. Elle se bat comme un hobgobelin régulier mais ne porte aucune armure.

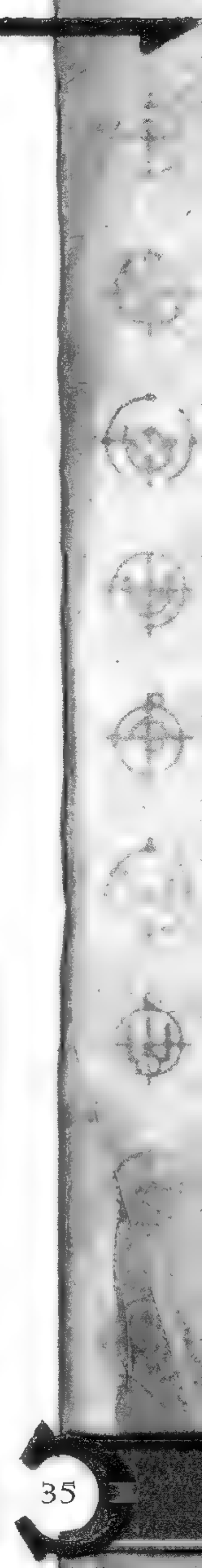
Hobgobelins HdA1 (6) : pv 6, 7, 8, 9 ; voir appendice 3.

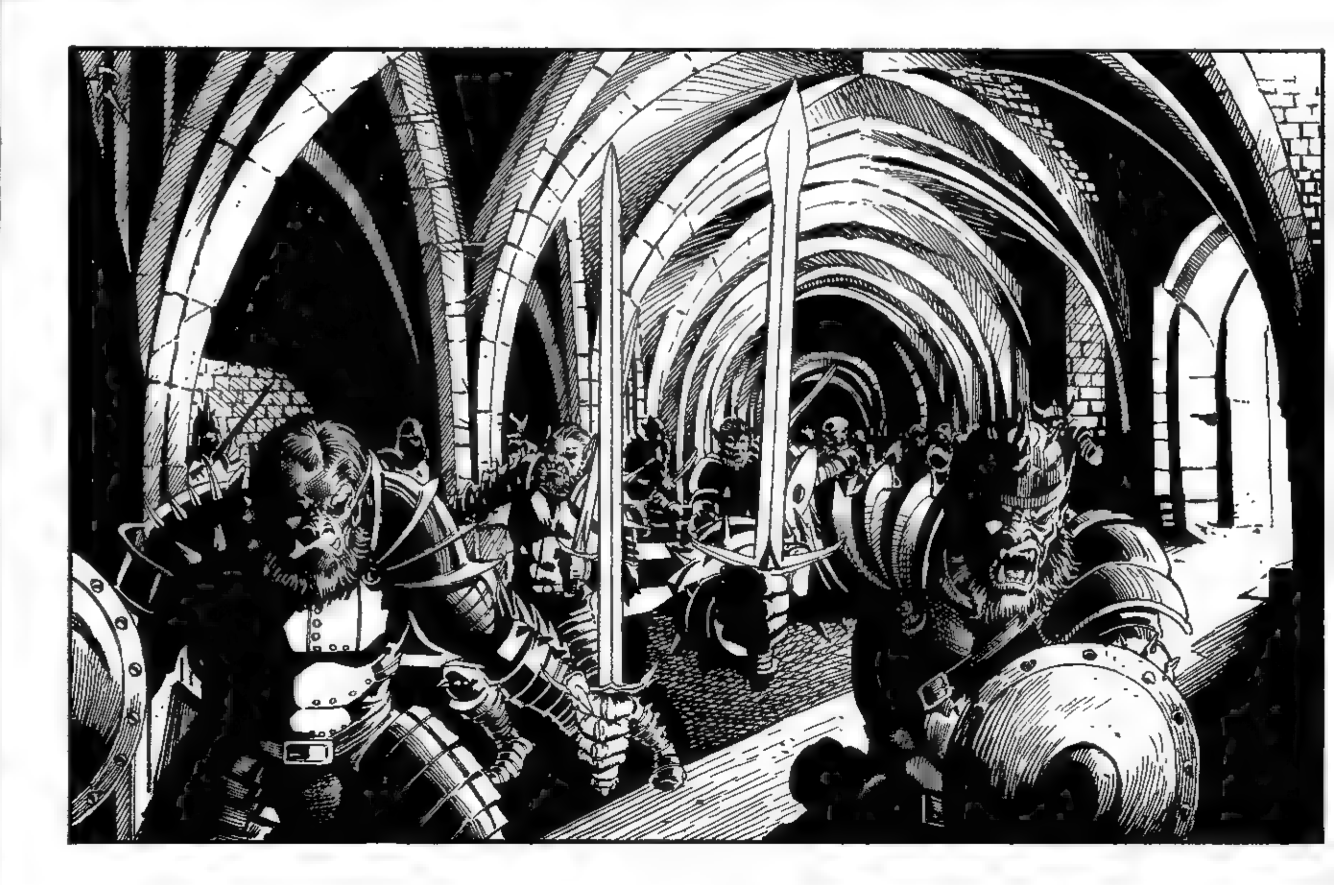
Hobgobeline : pv 4 ; pas d'armure ; voir *Manuel des Monstres* page 116.

Suites de la rencontre. S'ils entendent un bruit de combat en provenance de l'aire 8, ces guerriers se joignent à la mêlée en 1d3 rounds. La jeune hobgobeline ne quitte pas la pièce.

11. Quartiers des esclaves (ND 2)

Cet endroit empeste les ordures et les excréments. L'arrière de la pièce est partiellement écroulé, remplissant un escalier qui s'enfonce dans le sol.





Créatures. Six gobelins et un humain vivent ici, esclaves des hobgobelins. Les gobelins sont hostiles et attaquent immédiatement mais l'humain, qui se nomme Tiadden, est un jeune charpentier qui s'est retrouvé au mauvais endroit au mauvais moment. Il a été pris par les hobgobelins sur la route. Ils sont cruels avec lui mais les gobelins sont pires encore. Il n'est pas question pour lui de défendre ses geôliers.

➧ **Gobelins** (6) : pv 1, 2, 3, 3, 4, 4 ; CA 12, pas d'armures, pas d'armes ; voir *Manuel des Monstres* page 104.

➧ **Tiadden** : humain Gen1 ; pv 2 (non-combattant)

Suites de la rencontre. Les esclaves sont au service de n'importe quel hobgobelin qui souhaite leur donner un ordre, y compris celui d'aider à la défense du temple.

S'il est libéré, Tiadden tente de se rendre à Hommlet, même s'il vient de l'est.

12. Quartiers de l'adepte (ND 5)

L'odeur forte de l'encens et du sang imprègne cette salle. Les murs et le plancher sont peints de runes étranges et de glyphes avec ce qui paraît être du sang. Des gerbes d'herbes et des animaux morts pendent du plafond, attachés à des ficelles. Un lit de bois a été placé contre le mur opposé à la porte pendant qu'une table occupe le centre de la pièce ; elle est couverte de feuilles, de racines, d'os, de plumes, de parties animales, de chaudrons, de bâtonnets et d'une lampe à l'huile allumée. Un petit coffre en bois est placé près du lit, avec un brûleur d'encens au-dessus. Le plafond est noir de suie.

Créatures. Krebbish, un puissant adepte, vit dans cette chambre. Il n'a pas survécu aussi longtemps en se jetant tête baissée dans la bataille comme ses congénères ; Krebbish est bien plus rusé que cela.

➧ **Krebbish** : hobgobelin Ade6 ; pv 38 ; voir appendice 3.

➧ **Kubo** : crapaud familier de Krebbish ; pv 16 ; voir appendice 3.

Tactique. Si Krebbish entend des bruits inquiétants dans le temple, il lance immédiatement *invisibilité*. Puis il se glisse hors de sa chambre et jette *protection contre le Bien* et *force de taureau* sur un des hobgobelins se dirigeant vers le combat, préférablement le commandant Rarkus (voir aire 16), qui est le plus susceptible de survivre suffisamment longtemps pour faire bon usage de ces sorts. Krebbish consacre ensuite le reste de son temps à soigner les hobgobelins blessés afin qu'ils puissent continuer le combat, favorisant toujours Rarkus avant tous les autres et les guerriers d'élite avant le reste des combattants.

Trésor. En plus de son propre équipement, Krebbish conserve une *potion de soins légers* cachée sous son oreiller pour les cas d'urgence. Le coffre est verrouillé (jet de Crochetage, DD 15) et contient des vêtements, des effets personnels et un petit sac avec 110 po. Krebbish en transporte la clé en tout temps.

13. Grand escalier (ND 3)

Un escalier aux marches imposantes, de 6 mètres de largeur, s'enfonce dans le sol en direction nord. La pierre le composant est d'un gris terne mais sa surface est piquetée de parcelles de couleur bleue, blanche, rouge, verte et noire. Au nord de l'escalier se trouve une balustrade de pierre aux barreaux verts, bruns et blancs alternés ; sa portion supérieure est de cinabre. Au-delà, le sol est dallé de blocs carrés de granit rouge polis, 90 centimètres de côté chacun. Les piliers carrés, faits d'une pierre jaunâtre, portent des bas-reliefs et des fresques dépeignant des scènes de souffrance et de feu, sous le regard attentif de créatures démoniaques.

Les escaliers descendent de 9 mètres jusqu'à une paire de portes de bronze défoncées et tombées au sol, visiblement démolies à coup de bélier. Comme celles de l'aire 5, elles sont couvertes de marques presque complètement effacées et des morceaux de chaînes de fer sont éparpillés tout autour. L'espace juste derrière les portes s'est effondré et est infranchissable, à l'exception d'un passage de 3 mètres de largeur et de 6 mètres de longueur, dégagé il y a longtemps avec moult efforts. Le plafond est bas et le passage n'est vraiment qu'un tunnel à travers les décombres. Le sol de terre brune est couvert d'excréments et de restes de nourriture.

Créature. Un gorille sanguinaire, animal de compagnie des hobgobelins, réside ici. Il répondra à l'appel d'un guerrier d'élite posté au haut des escaliers. Sinon, il bondit hors des décombres et attaque quiconque descend les marches.

Gorille sanguinaire : pv 36 ; voir *Manuel des Monstres* page 19.

14. Grand autel

Un gigantesque autel de cuivre et de bronze, en forme de grande bassine et noirci par le feu, repose sur six pieds à une hauteur de 30 centimètres du sol. Il fait 2,40 mètres de diamètre et est rempli de charbon de bois et de morceaux d'ossements noircis. Les bords en sont dentelés et coupés. Une chaîne unique pend au-dessus de l'autel, fixé au plafond.

Les hobgobelins utilisent maintenant cet autel pour adorer Maglubiyet, leur propre dieu, et allument des feux en son honneur.

15. Quartiers du commandant

Cette ancienne sacristie de grande taille est remplie de nombreux divans, tables et chaises rembourrées. La plupart des meubles ont connu de meilleurs jours cependant. Au centre de la pièce, deux divans ont été poussés l'un contre l'autre pour former une sorte de grand lit. Derrière celui-ci se trouve une pile de sacs, de boîtes et d'autres objets.

Rarkus, un guerrier formidable, dirige cette bande de maraudeurs. Bien que cette salle de 9 mètres par 18 mètres soit bien trop grande pour lui, il se l'est approprié pour son usage personnel. Dissimulée parmi les couvertures et les oreillers du lit se trouve une grosse clé en fer.

Trésor. La pile de butin derrière le lit représente les biens ramassés par la bande au cours de leurs rapines. Elle est constituée des objets suivants :

- Trois sacs, l'un contenant 845 pc, l'autre 698 pa et le dernier, 572 po.
- Une statue en bronze d'un guerrier elfe à cheval (valeur de 300 po mais pesant 100 kg).
- Une petite boîte en fer contenant dix gemmes de 50 po (toutes des héliotropes) dans un emballage de soie.
- Un rouleau de textile avec des broderies en or (valeur de 100 po).
- Un harnois
- Une grande boîte emballée dans une chaîne de fer cadenassée (jet de Crochetage, DD 25) et contenant un flacon en or avec des incrustations d'obsidienne (valeur de 200 po), un plateau en argent (valeur de 75 po), six bâtonnets fumigènes emballés dans du tissu, une flasque d'eau bénite et une peinture d'un dragon vert (valeur de 200 po). La clé en fer dans les draps du lit ouvre le cadenas.

16. Trône

Faisant saillie d'une alcôve en forme de demi-cercle, un dais forme une surface circulaire de 18 mètres de diamètre. Les sols, les marches et les murs sont de basalte noir, extrêmement polis de manière à luire. Quatre marches mènent à la plate forme supérieure, sur laquelle se trouve un trône de basalte pourpre où sont sculptés des visages démoniaques et des crânes grimaçants. Au-dessus du trône, dans le mur incurvé, sont ciselés les mots suivants :

Le pouvoir de la Mort élémentaire
Abaisse les mortels
Mais de Celle qui n'est pas nommée
Chante la gloire

Les pierres sur lesquelles repose le trône sont des carrés de granit de 3 mètres de côté, formant une mosaïque de brun, de vert, de rouge et de blanc.

Autrefois, lorsque pressées dans un certain ordre, les pierres activaient un mécanisme permettant d'abaisser ou de relever le trône, communiquant ainsi avec les donjons inférieurs. Le mécanisme ne fonctionne plus aujourd'hui. Le trône est immunisé contre tous les sorts autres que *désintégration*, *souhait* ou *miracle*.

Créatures. Le commandant Rarkus siège ici avec deux guerriers hobgobelins d'élite (voir aire 10), prêts à tout mais détendus quand même. Il garde également un trio d'esclaves gobelins avec lui, leur permettant même de porter armes et armures.

Rarkus : hobgobelin Gue4/Rou1 ; pv 40 ; voir appendice 3.

Hobgobelins HdA1 (2) : pv 9, 10 ; voir appendice 3.

Gobelins (3) : pv 4, 4 ; 5 ; voir *Manuel des Monstres* page 104.

Tactique. Les guerriers se battent jusqu'à la mort pour Rarkus. Les gobelins aussi le défendent mais si Rarkus meurt, ils cessent les hostilités et tentent de s'enfuir. Rarkus lui-même combat férocement, utilisant ses esclaves gobelins pour prendre en tenaille ses adversaires ou réaliser des attaques sournoises. S'il est sérieusement menacé, il essaie de battre en retraite et de quitter le temple.

Suites de la rencontre. Lorsqu'ils sont avisés qu'un combat est en cours quelque part, ce groupe de créatures se rend d'abord à l'aire 12 (si cela est possible) pour alerter Krebbish avant de se précipiter sur les lieux de l'incident.

Conclusion

Si la bande d'hobgobelin perd des membres à cause d'attaques des PJ, elle les remplace avec de nouvelles recrues des environs au rythme de 1d3 individus normaux ou 1 guerrier d'élite par semaine. Si les hobgobelins sont tous massacrés ou mis en fuite, une nouvelle bande de 3d6 hobgobelins (avec quelques-uns des membres de la bande originale s'ils ont survécu) vient s'établir 2d6+1 semaines plus tard. Voir la partie 3 pour de plus amples informations concernant le temple et de futurs développements.





PARTIE 2 : LE TEMPLE DE L'ANÉANTISSEMENT ABSOLU

Le Cercle interne du Temple de l'Anéantissement absolu, qui constitue le principal foyer du culte de Tharizdun dans le monde, est un groupe connu sous le nom de rêveurs d'apocalypse (les chefs des rêveurs d'apocalypse sont appelés la Triade). Ces prêtres maléfiques ont tous (ou du moins le prétendent-ils) été personnellement enjoints dans leurs rêves, par le Dieu Noir lui-même, de se regrouper et de le libérer de sa prison. Pour ce faire, ils ont érigé le Temple de l'Anéantissement absolu, envoyé des agents et des membres du culte dans les endroits reculés du monde à la recherche d'anciens sanctuaires ou temples de Tharizdun et créé et entretenu le Temple du Mal élémentaire cinquante lieues plus à l'est.

Le donjon dynamique

Considérez que ce que vous vous apprêtez à lire ne représente qu'une photo instantanée du Temple de l'Anéantissement absolu à un moment précis dans le temps. Les actions des PJ modifieront sans doute la disposition des PNJ, des monstres et des objets dans le Temple. Le prêtre troglodyte de l'aire 11 pourrait, par exemple, venir s'enquérir de la cause d'une commotion lointaine résultant de l'action des PJ.

En bref, plusieurs des PNJ et des monstres du temple peuvent se déplacer. S'il existe un endroit plus logique où ils devraient se trouver à ce moment-là, placez-les y. Utilisez ce qui vous ait offert dans les pages qui suivent seulement lorsqu'il n'y a pas de meilleures alternatives. Soyez créatifs. Peut-être que les gardes de l'aire 205 à 216 sont tous, pendant une brève période de temps, rassemblés dans l'aire 211 pour écouter un discours d'Oamarthis destiné à leur remonter le moral ? Plus l'endroit sera dynamique et plus réel il paraîtra à vos joueurs.

Prenez garde cependant de demeurer constant. Si les PJ ont détruit une porte, celle-ci devrait toujours l'être à leur retour ou la porte la remplaçant devrait être, de manière évidente, une construction récente.

ORGANISATION DU TEMPLE

Le Temple de l'Anéantissement absolu se divise en trois parties distinctes ; les mines du Cratère, le Fanum Externe et le Fanum interne. Les mines sont la portion la plus vaste et constituent la principale zone défensive du temple. Elles abritent également une grande quantité de monstres et de troupes auxquels les rêveurs d'apocalypse peuvent faire appel. Cette zone n'est pas vraiment bien organisée, à l'exception des entrées principales et des aires donnant accès aux ponts qui conduisent vers le Fanum externe.

Le Fanum externe est bien mieux organisé que les mines. Les portes qui y conduisent sont scellées magiquement et ne peuvent être ouvertes que par des clefs spéciales. Aucun monstre hors de contrôle ne peut y entrer. Les habitants communiquent entre eux et réagissent aux événements lorsque nécessaire. Par contre, les attaques sur les mines n'entraînent aucune réaction de la part des habitants du Fanum externe. Ces derniers considèrent les créatures des mines comme de simples pions servant de tampon face à leurs adversaires.

Finalement, le Fanum interne est une sorte de tour qui sert à la fois de poste de commandement centralisé et de sanctuaire principal pour le redouté Tharizdun. Lorsqu'ils parlent depuis le Fanum interne, les rêveurs d'apocalypse sont la voix du Dieu Noir lui-même, du moins aux yeux de leurs ouailles.

Renforts et réactions

Le temple remplace ses pertes en humanoïdes avec des créatures semblables, au rythme de 20 % par semaine. Si, par exemple, six gnolls et quatorze gardes humains sont tués dans l'aire de la Porte principale, un gnoll et trois humains apparaissent pour les remplacer au bout d'une semaine (ou deux gnolls et deux humains, au choix du MD). Les non humanoïdes, comme les géants, les bêtes magiques et ainsi de suite, ont un taux de remplacement limité à 10 % par semaine.

Cependant, après les quelques premiers remplacements, tous les humanoïdes perdus sont remplacés par des orques. Ceux-ci, conscrits dans le campement orque situé à proximité, sont enrôlés de force à partir du moment où les PJ commencent à vraiment avoir un impact sur les différentes ressources du Temple. Cela survient au moment choisi par le MD.

Ces renforts sont évidemment en surplus de ceux qui pourraient provenir d'autres endroits dans le Temple. Les commandants du Temple commencent par remplacer les gardes tombés au combat dans les aires organisées en commençant par les endroits situés en périphérie, à moins qu'ils aient perdu tant de gardes que toutes leurs troupes soient forcées de se retirer d'une aire en périphérie pour défendre une autre qui se trouve plus centrale. Par exemple, dans le temple de la Terre, si des intrus attaquent en provenance du sud-ouest, les prêtres pourraient décider d'abandonner les aires 226 à 234 pour se concentrer plutôt sur l'aire 224, en utilisant tous les renforts qu'ils parviendraient à rassembler.

Finalement, une autre sorte de « renforts » peut entrer en action. Si les PJ vident complètement une section des mines du Cratère, les troupes d'autres aires viendront s'emparer des espaces ainsi rendus disponibles. Si, par exemple, le temple du Feu est vidé complètement, ses espaces seront rapidement envahis par les forces du temple de l'Eau ; tout renfort normalement destiné au temple du Feu se mettra dès lors au service du temple de l'Eau.

Le Stalagos

Les nains ont nommé l'eau s'accumulant depuis des années à l'intérieur du cratère le Stalagos, un nom qui signifie « sombre et stagnant ». C'est très approprié car c'est exactement ce qu'est le Stalagos. Parcourue de légères rides tout au plus à l'occasion, l'eau saumâtre apparaît le plus souvent comme une surface parfaitement lisse, opaque et grise.

Le Stalagos est étonnamment profond. Le cratère qu'il remplit a la forme d'un bol et sa profondeur atteint une trentaine de mètres dans la plupart des endroits. Des fosses existent cependant dans le lac, qui sont beaucoup plus profondes.

Le Stalagos gèle au cours de l'hiver, la glace atteignant 1d4 x 30 centimètres d'épaisseur. Cela rend la traversée plus facile puisque les ponts ne sont plus nécessaires mais les portes sont toujours inaccessibles sans les clefs appropriées. Les kuo-toas et autres créatures qui utilisent le lac pour se déplacer ont l'habitude de nager sous la glace, brisant des trous à travers celle-ci aux endroits moins épais lorsque nécessaire. Grâce à la grande qualité du travail des nains, les ponts de pierre construits à la surface du lac résistent aux mouvements des glaces.

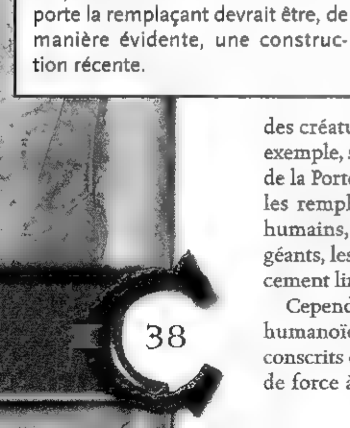
À l'intérieur des mines et des Fanums, les habitants conservent leurs sources d'eau libres de glace en hiver.

Passer des mines aux Fanums

Il y a quatre façons spécifiques de passer des mines au Fanum externe, soit autant de portes associées chacune à un des quatre éléments. Trois d'entre elles sont reliées aux mines via un pont à travers le Stalagos. La dernière se trouve sur un débarcadère de bateau. Seul quelqu'un possédant la clef majeure appropriée ou quelqu'un béni par cette clef au cours d'une cérémonie prenant place dans le temple élémentaire correspondant, peut ouvrir l'une de ses portes. Par exemple, seul quelqu'un possédant une *clef majeure du Feu* peut ouvrir la porte du Feu.

Parmi tous ceux se trouvant dans les mines, seuls les prêtres et ceux qui sont bien informés (par exemple, Heunar et Tippesh dans l'aire 40 ou Éridik dans l'aire 139) savent exactement comment fonctionnent les clefs et les portes. Les autres viennent rarement jusqu'au Fanum externe et, lorsqu'ils le font, ils sont toujours accompagnés d'un prêtre qui sait comment ouvrir la porte appropriée.

Les clefs pèsent chacune environ 0,50 kilogramme, font une douzaine de centimètres de diamètre et sont constituées de fer. Il existe quatre types de clefs, une pour chaque élément, façonnée comme le symbole de l'élément correspondant. Il y a également trois degrés de clefs différents. Un individu a généralement en sa possession une clef mineure seulement, qui irradie une faible magie de transmutation. En pressant deux clefs mineures identiques ensemble, on forme une clef majeure qui demeure fusionnée pendant 15 minutes, après quoi les deux clefs mineures se séparent à nouveau et ne peu-



vent être refusionnées pour une autre période de 15 minutes. La fusion de deux clefs majeures forme une clef maîtresse. Cette fusion est permanente. Les clefs majeures et maîtresses irradient une magie de transmutation modérée. Les clefs n'irradient pas le Mal.

Comme mentionné précédemment, les clefs majeures peuvent être utilisées pour « bénir » un individu. Cette opération est accomplie en touchant un individu avec la clef et en récitant la phrase clef correspondante à l'intérieur du temple approprié. Une telle « bénédiction » subsiste jusqu'à ce qu'elle serve, après quoi la bénédiction peut être renouvelée. Très peu de prêtres des mines ont une raison suffisante pour entrer dans le Fanum externe ; aussi, cette bénédiction est-elle réservée aux prêtres de haut rang. Tous les prêtres connaissent la phrase clef de leur élément.

Tout le monde à l'intérieur des Fanums sait comment les clefs fonctionnent et quelles sont les phrases clefs. Néanmoins, plusieurs des habitants les plus puissants se téléportent à l'intérieur et à l'extérieur des Fanums par leurs propres moyens ou en utilisant le Tourbillon (voir sous-niveau 2 du Fanum interne).

Affronter le temple

C'est un projet à long terme. Les mines sont vastes et les PJ auront probablement besoin de les explorer pendant un certain temps avant d'accéder au Fanum externe et, éventuellement, au Fanum interne. Les Fanums sont bien défendus et présentent de grands défis pour n'importe quel groupe d'aventuriers.

Contrairement aux donjons typiques où presque tout le niveau supérieur doit être nettoyé avant d'accéder au niveau inférieur suivant, il est possible que les PJ utilisent plusieurs sorts de *vol* pour tenter de se rendre le plus tôt possible directement au Fanum interne. Ce projet cependant risque fort d'aboutir à une fin rapide pour les PJ. Il est très important qu'ils prennent conscience de la relative inefficacité et du danger de procéder ainsi (ils pourraient obtenir cette information de la bouche de Tymérianne à Rastor). Les personnages doivent explorer les mines avant d'affronter les défis plus importants des Fanums. Une telle tactique ne leur permet non seulement d'acquérir l'expérience et les trésors nécessaires pour pouvoir défaire les maîtres du Temple mais elle leur offre également la chance d'en apprendre davantage sur le fonctionnement des lieux, de découvrir les plans du Temple et de mettre la main sur les clefs spéciales et autres objets nécessaires pour atteindre les rêveurs d'apocalypse. Si les personnages insistent pour réaliser une équipée hâtive vers les Fanums, le MD peut les en dissuader en utilisant le réseau de défense des tours de foudre (voir chapitre 6). Si les PJ ne font qu'explorer la route aérienne vers les Fanums, ces tours devraient leur infliger juste assez de dégâts pour les chasser, leur fournissant amplement d'indices que cette voie n'est pas la meilleure option. Lorsqu'ils seront d'un niveau suffisant pour pouvoir encaisser les pleins dégâts des tours et faire face aux habitants des Fanums, ils disposeront probablement de la magie nécessaire pour se protéger et faire de cette voie une option plus intéressante.

Les rêveurs d'apocalypses du Fanum interne ne répondront probablement pas eux-mêmes aux attaques des PJ initialement. Ce sont des mystiques, perdus dans leur communion avec leur sombre dieu. Ils ne daigneront même pas prendre note de la progression des PJ, du moins jusqu'à ce que ces derniers ne frappent dans le Fanum externe. Même là, ils laisseront les prêtres puissants et les autres gardiens s'occuper de ces irritants. C'est seulement lorsque les PJ pénétreront à l'intérieur du sanctuaire du Fanum interne que les rêveurs d'apocalypse s'impliqueront directement.

Les prêtres du Fanum externe ne réagissent pas non plus immédiatement aux intrusions dans les mines. Ils leur consacreront très peu d'attention, s'imaginant que les PJ seront vaincus aux mains des créatures habitant les mines ou qu'ils représentent simplement des forces extérieures enrôlées par l'un des temples élémentaires pour l'aider dans sa lutte contre les autres. Une fois que les PJ auront défait les forces de deux des temples élémentaires et récupéré les composantes nécessaires à la construction d'une clef majeure, le Fanum externe réagira avec force.

Hédrack, le maître du Fanum externe, enverra probablement un de ses deux assassins de l'aire 16 (Fanum externe) s'occuper des intrus et gardera l'autre en réserve. Si cette tactique échoue, il enverra le prêtre troglodyte et les quatre lions sanguinaires de l'aire 39 (Fanum externe). Si les PJ viennent à bout de ses créatures, il enverra une autre force de frappe ; un ou les deux traqueurs invisibles de l'aire 36 (Fanum externe). Après qui, il n'enverra plus personne, préférant attendre l'arrivée des PJ dans le Fanum externe, sur son propre territoire.

Si les personnages rencontrent de graves difficultés, le MD peut toujours leur envoyer de l'aide. Dans l'aire 41 du Fanum externe réside un prêtre nommé Varachan. C'est le commandant en second du Grand temple du Fanum externe. Il était autrefois aussi malfaisant que n'importe quel autre prêtre mais quelque chose est survenu depuis et il a changé son fusil d'épaule. Il est maintenant d'alignement bon et cherche à se faire pardonner ses péchés d'autrefois. Il perçoit l'arrivée des aventuriers comme une façon d'y parvenir. Voyez l'encadré Utiliser Varachan (page 125) pour plus d'informations sur Varachan et quelle sorte d'aide il pourrait apporter aux personnages qui semblent désireux de jeter le Temple à bas.

Il existe au moins quatre tactiques non exclusives pour les PJ.

1. Frappes éclairs. Le choix le plus évident est d'attaquer le Temple en un point d'entrée, de pénétrer le plus profondément possible puis de se retirer pour se reposer et récupérer. Le problème que les PJ ne tarderont pas à rencontrer en utilisant cette tactique est qu'ils auront à refaire les mêmes batailles à chaque fois pour pouvoir entrer à nouveau (à moins qu'ils ne trouvent un autre point d'entrée, potentiellement meilleur). Bien que les personnages deviennent plus puissants chaque fois, il est probable que les habitants fortifieront davantage les entrées à chaque fois.

Une tactique qui risque de s'avérer plus bénéfique serait, pour les PJ, d'établir un moyen d'entrer secrètement à l'intérieur. La téléportation dans une aire connue est évidemment le meilleur choix mais un usage prudent de sorts comme *état gazeux*, *porte dimensionnelle* ou *passe-muraille* pourrait permettre de parvenir aux mêmes buts.

2. Équipée à long terme. Cette tactique implique que les PJ entrent à l'intérieur et ne ressortent que très rarement, jusqu'à ce qu'ils aient contrarié les plans des prêtres du Temple. Dans un complexe de cette dimension, cette stratégie est viable. Si les PJ emportent avec eux amplement de nourriture, d'eau et de sources de lumière (ou des moyens magiques de produire ces ressources), en razziant de temps à autre les entrepôts du Temple pour se réapprovisionner et en sachant où se terrer pour récupérer, il est possible de procéder de cette façon presque indéfiniment. Cette tactique évite d'avoir à se frayer un passage vers l'intérieur à chaque fois et, une fois enfoncé profondément à l'intérieur des mines, un passage vers l'extérieur pour se reposer.

3. Infiltration sous un déguisement. Les PJ fatigués de devoir se frayer un passage à l'intérieur au début de leurs frappes éclairs ou effrayés à l'idée d'un combat à grande échelle peuvent choisir cette option. Il leur faudra faire appel à leurs compétences de Déguisement ou de Bluff ou à des sorts tels que *changement d'apparence*, *modification d'apparence* ou les sorts de métamorphoses pour se glisser à l'intérieur. Cette tactique a plus de chances de réussite si les PJ ont déjà été à l'intérieur pendant un certain temps et ont pris connaissance des différents groupes à l'œuvre dans le Temple et de la hiérarchie du pouvoir en place.

Les clefs

Hiérarchie des clefs : deux clefs mineures associées = une clef majeure. Deux clefs majeures = une clef maîtresse.

Clef mineure du Feu (losange rouge/diamant)

Phrase clef : « Le feu dévore mes ennemis. »

Clef mineure de la Terre (triangle brun)

Phrase clef : « La pierre écrase le faible. »

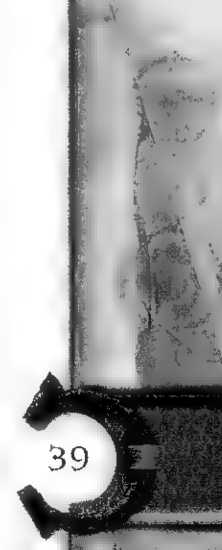
Clef mineure de l'Air (cercle d'argent)

Phrase clef : « Le vent disperse nos opposants. »

Clef mineure de l'Eau (carré bleu vert)

Phrase clef : « Les vagues frappent sans relâche. »

Les clefs mineures ouvrent les aires dont les accès sont verrouillés dans les temples correspondants. Les clefs majeures ouvrent les portes correspondantes dans le Fanum externe. Une clef maîtresse est nécessaire pour ouvrir la porte vers le Fanum interne.



La plupart des habitants des mines ne connaissent rien des plans réels du culte ; faire mention d'événements survenus à Hommlet ou à la forteresse n'impressionne en rien les gardes des mines.

Des PJ vraiment habiles et bien informés pourraient parvenir à s'infiltrer très profondément dans le Temple en utilisant cette méthode et peut-être même jusqu'à un endroit où ils seront complètement surclassés. Par exemple, en faisant bon usage des compétences mentionnées précédemment, les PJ pourraient se retrouver de l'autre côté d'un pont mais ils seraient alors sans clef appropriée et dans de beaux draps (ceux qui s'approchent des portes sans clef sont tués). Les plus brillants des joueurs comprendront rapidement que les mines ne représentent pas seulement un obstacle à franchir mais également un endroit rempli d'objets magiques et d'informations utiles.

Envisager des routes alternatives

* Des drows, des nains ou des illithids qui vivent sous les mines apprécient ou détestent les habitants du Temple, selon leur nature. Ils commencent à monter vers la surface ou entraînent les aventuriers vers le bas à leur suite.

* Dans le but de trouver un meilleur minerai, les nains auraient probablement creusé vers le bas. Peut-être l'ont-ils fait ? Des mines plus profondes, au fond de la cheminée de kimberlite, pourraient alors être remplies de toutes sortes de monstres souterrains.

* Une colonie d'aboleths établie profondément sous le mont Stalagos, dans un gigantesque lac souterrain, déteste les kuo-toas du Temple et se cherche des esclaves pour guerroyer contre eux. Les PJ pourraient s'avérer les candidats parfaits pour une telle mission.

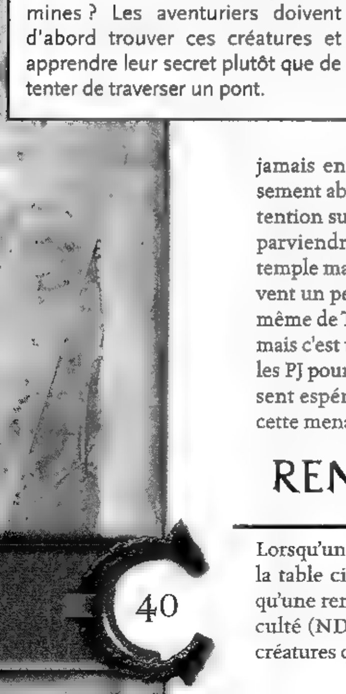
* Peut-être que certains habitants des Ténèbres souterraines connaissent un moyen d'atteindre directement le Fanum externe depuis les mines ? Les aventuriers doivent d'abord trouver ces créatures et apprendre leur secret plutôt que de tenter de traverser un pont.

La plupart des rencontres présentées ici indiquent de quelle façon réagiront les créatures vis-à-vis de ceux qui tentent de bluffer ou de s'infiltrer sous un déguisement ou un autre. Cependant, faites toujours appel à votre bon sens. S'il est dit qu'un certain groupe de gardes n'attaque jamais quelqu'un habillé de robes ocre mais que les PJ attaquent leur commandant alors qu'ils sont ainsi vêtus, il est évident que les gardes réagiront avec force, malgré le déguisement des PJ.

4. Avertir autrui. Si les PJ répandent la nouvelle qu'un « nouveau » Temple du Mal élémentaire existe dans les monts Lortmil, des aventuriers d'un peu partout viendront peu à peu dans la région, exactement comme cela s'est passé il y a une douzaine d'années. Plutôt que d'œuvrer de manière coordonnée, la plupart de ces aventuriers voudront tenter leur chance de leur côté.

Les aventuriers PNJ arriveront de temps à autre et en petits groupes. Il se peut qu'ils demeurent à Rastor un certain temps et qu'ils rencontrent les PJ à cet endroit. Il se peut également qu'ils se dirigent vers le Temple et s'y fassent tuer, de telle sorte que les PJ découvriront leurs corps à l'occasion. Il se pourrait même qu'ils entrent dans le Temple et y enregistrent quelques succès, dans lequel cas les PJ découvriront des aires vides d'ennemis (et de trésors) ou rencontreront éventuellement des groupes rivaux de PNJ. Dans tous les cas de figure, les forces du Temple deviendront encore plus alertes et paranoïaques si plus d'un groupe d'aventuriers passent à l'attaque (voir encadré Le donjon dynamique, page 38).

Aucun gouvernement dans la région n'investira de ressources pour combattre une menace dont il n'a jamais entendu parler. Le fait est que le Temple de l'Anéantissement absolu ne s'attaque à personne ni n'attire suffisamment l'attention sur lui pour justifier une quelconque intervention. Les PJ parviendront peut-être à convaincre certaines personnes qu'un temple maléfique existe dans les montagnes mais ceux-ci se retrouvent un peu partout. La mention de l'Œil élémentaire ancestral ou même de Tharizdun suscitera sans doute un sourcillement ou deux mais c'est tout. De fait, cela pourrait même contribuer à faire passer les PJ pour des fous aux yeux de plusieurs. Le mieux que les PJ puissent espérer est une promesse de récompense s'ils s'occupent de cette menace.

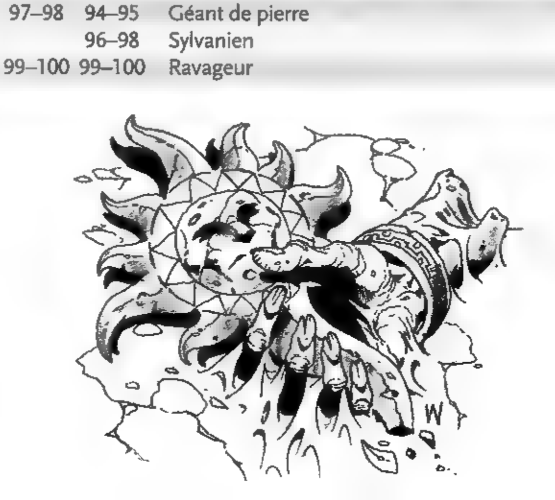


RENCONTRES ALÉATOIRES EN EXTÉRIEUR

Lorsqu'une rencontre s'avère appropriée dans la région, consulter la table ci-dessous une fois toutes les 4 heures. Les possibilités qu'une rencontre survienne alors sont de 30 %. Le niveau de difficulté (ND) mentionné correspond à la moyenne du nombre de créatures qu'il est possible de rencontrer.

Table de rencontres dans les Lortmils

Nuit	Jour	Rencontre	ND moyen
	01–02	1d6 gens du peuple humains (niveaux 1d3)	3
	03–04	1d6 barbares humains (niveaux 1d3)	5
	05	Druide humain (niveau 1d4+1)	3
	06	Druide elfe (niveau 1d4+1)	3
01	07	Rôdeur humain (niveau 1d4+1)	3
02	08	Rôdeur elfe (niveau 1d4+1)	3
	09–10	1d6 gens du peuple halfelins (niveaux 1d3)	3
	11–12	1d6 gens du peuple gnomes (niveaux 1d3)	3
	13–14	1d6 gens du peuple nains (niveaux 1d3)	3
03	15–16	1d6 hommes d'armes nains (niveaux 1d3)	3
04–10	17–20	1d4+4 orques	4
11–15	21–24	Maraudeurs du Temple en quête de victimes à sacrifier (1d4+4 HdA1)	4
16–25	25–30	Gardes du Temple en patrouille (1d4+4 HdA1)	4
26–27	31	Méphite enflammé	3
28–29	32	Méphite aérien	3
30–31	33	Méphite terreux	3
32–33	34	Méphite aqueux	3
34–35	35–36	2d4+3 loups	7
36–38	37	1d4 ours-hiboux	6
39		Hibou géant	3
40	38–40	Aigle géant	3
41–44	41–44	1d6+3 gnolls	6
45–47	45–47	1d4+2 gobelours	6
48–50	48–50	1d4+1 ogres	5
51–52	51–52	1d4+1 grandes araignées monstrueuses	5
53–54	53–55	1d3+1 lions	6
55–56	56–57	1d4 lianes chasseresses	5
57–58	58–59	1d2 très grands araignées monstrueuses	5
59–61	60–61	1d4+2 loups sanguinaires	7
62–64	62–67	2d4 hippogriffes	7
65–66	68	1d2 gargouilles	5
67–68	69–73	1d3 griffons	6
69–74		2d4 chauves-souris sanguinaires	7
75–77	74–75	1d3 gloutons sanguinaires	6
78–79	76–77	1d3 bêtes éclipsantes	6
80–81	78–79	1d2 lions sanguinaires	6
82–83	80–81	1d2 arachnophages	6
84–86	82	1d2 trolls	6
87–89	83	Wiverne	6
90	84–86	Bulette	7
91–92	87	Dragon blanc, jeune adulte	7
93	88–89	Ours sanguinaire	7
94	90–91	Dragonne	7
95–96	92–93	Géant des collines	7
97–98	94–95	Géant de pierre	8
	96–98	Sylvanien	8
99–100	99–100	Ravageur	8



CHAPITRE 4 : LE HAMEAU DE RASTOR

Construite au bout de la route et à la tête de deux pistes de montagne, Rastor est une petite localité boueuse, rustique, dépourvue de charme et remplie d'habitants dangereux et vulgaires. Bien qu'elle compte principalement des humains et des nains parmi ses habitants, les nouveaux venus ne manqueront pas de constater que des orques vivent parmi la population, de même qu'un bon nombre de demi-orques. Les orques proviennent d'une tribu qui vit dans un campement juste quelques kilomètres plus à l'intérieur des montagnes. Les gens de Rastor ont depuis longtemps fait la paix avec cette tribu d'orques et maintenant, bon nombre d'échanges prennent place entre les deux groupes. Étant donné que des commerçants viennent parfois à Rastor avec des marchandises à vendre, les orques considèrent les habitants du hameau comme d'importants alliés. Les marchands n'ont jamais remarqué que les gens de Rastor achètent bien plus qu'ils ne peuvent consommer. Ce qu'ils ignorent, c'est que les humains et autres dans le village revendent ensuite les marchandises aux orques. Cette situation fait de Rastor un endroit plus dur que les communautés plus traditionnelles tout en transformant les orques tout près en une tribu plus sophistiquée que les autres.

À peu près tout le monde dans Rastor sait qu'un temple ou un complexe secret est niché dans les montagnes toutes proches. Ils voient passer les prêtres et leurs serviteurs à pied ou en chariot. Environ la moitié savent où le temple se trouve exactement et plusieurs ont même commercé ou échangé avec les prêtres en robes ocre ou leurs serviteurs tout de noir vêtus.

INFLUENCE DU TEMPLE DANS LA VILLE

Tal Chammish est un espion du Temple de l'Anéantissement absolu qui vit à Rastor. Il peut, au besoin, obtenir de l'aide du Temple sous la forme de 1d4 +3 gnolls, un ogre, un prêtre ou toutes ces créatures en même temps. Ces renforts arrivent en 1d4 jours.

Tal est négociant d'une substance appelée Tanbrosh, du nom d'une plante qui fleurit dans la région et qui, lorsque préparée correctement, se transforme en un puissant narcotique. Actuellement, Tunraug Urkart, Thandaine Noireprofondeur et Verg, de même que quatre hommes d'armes et seize gens du peuple sont tous dépendants du Tanbrosh. Les personnages qui consomment du Tanbrosh reçoivent un bonus de +2 à leurs valeurs de Force et de Constitution mais subissent un malus de –2 à leur valeur de Sagesse. Cette drogue est si puissante qu'un personnage intoxiqué, privé de sa dose quotidienne, souffre d'un malus de –4 à toutes ses valeurs de caractéristiques après une journée, devient catatonique le jour suivant et meurt le lendemain. Tal ne demande que 5 pc par dose, car il est moins intéressé par l'argent que par le pouvoir qu'il détient sur ceux qu'il parvient à rendre dépendants.

Si les forces du Temple de l'Anéantissement absolu apprennent que les individus les ayant attaqués avec succès utilisent Rastor comme base d'opérations, ils ordonneront à Tal de prendre action. Dans un premier temps, Tal fera appel à ses clients dépendants (en les menaçant de les priver de leur dose de Tanbrosh) pour voler le groupe, saboter son équipement ou simplement les harceler, le but étant de les forcer à partir. Éventuellement, ces ennuis se transformeront en attaques bien réelles sur des personnages isolés ou lorsque les PJ sont à leur plus faible ou leur plus vulnérable.

Tous les intoxiqués au Tanbrosh sont trop honteux de leur situation pour dénoncer Tal ou parler de leur toxicomanie à qui que ce soit.

Tal Chammish : humain Rou2 ; pv 11 ; voir *Guide du Maître* page 56.

Se débarrasser de la dépendance envers le Tanbrosh

Le Tanbrosh est une toxicomanie potentiellement mortelle. Composée à la fois d'un élément psychologique et d'un puissant besoin physique, la dépendance envers le Tanbrosh est difficile à guérir. Si les PJ découvrent le plan de Tal, ils souhaiteront peut-être venir en aide aux villageois dépendants. Cela requiert l'utilisation d'un sort de *neutralisation du poison* qui élimine complètement la toxicomanie ou la réussite d'une série de jets de compétence. Le premier est un jet de Premiers secours (DD 19) afin de déterminer la nature du problème. Le second est un jet d'Alchimie (DD 26), afin de développer une antitoxine qui permette au malade de se libérer lentement de son besoin de la drogue. Ce processus pend 1d4+1 semaines par personne traitée. Le soigneur peut administrer de tels soins à long terme à six personnes à la fois. D'autres personnages possédant les compétences requises peuvent donner un coup de main, chacun pouvant aider jusqu'à six autres patients et allouant potentiellement un bonus de circonstance pour cause de coopération (voir page 62 du *Manuel des Joueurs*). Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Profession (herboriste) octroie un bonus de synergie de +2 à ces deux jets de compétence.

Pendant ce temps, les toxicomanes ont toujours besoin de leur dose quotidienne, sous peine de souffrir des conséquences déjà décrites. Un jet de Profession (herboriste) ou d'Alchimie (DD 18) est nécessaire pour produire du Tanbrosh.

Si les PJ ont capturé Tal ou obtenu sa coopération d'une quelconque manière, le DD pour ces jets de compétence est réduit de 5. Si Tal est mort ou s'est échappé, considérez que les PJ travaillent dans des conditions défavorables (ils font la course contre la montre), ce qui ajoute 2 aux DD mentionnés précédemment.

CAMPEMENT ORQUE SITUÉ À PROXIMITÉ

Les orques de la tribu établie non loin du village ont établi une relation paisible et empreinte de coopération avec les gens de Rastor. Leur campement est situé à cinq kilomètres au sud-ouest du village, dans les collines escarpées à la bordure d'une montagne qu'ils appellent le Pied de Gruumsh.

Quatre-vingt-quatre orques vivent dans ce camp, la plupart chassant et pêchant mais s'attaquant aussi occasionnellement aux voyageurs. Cela reste rare et les orques n'attaquent jamais les marchands qui se rendent à Rastor car ils ne veulent pas que se termine le commerce qui leur est bénéfique.

La plupart des orques (77 d'entre eux) sont des orques standards. Leur chef Kreugna est une barbare de niveau 6. Elle dirige par la force mais est généralement respectée. Marukiu est un adepte de niveau 5 qui soutient Kreugna. Le camp abrite aussi deux barbares de niveau 3 et trois barbares de niveau 1.

Les orques du camp élèvent quatre sangliers sanguinaires. Ils les utilisent à la fois comme montures et comme gardes. Une gargouille qui vit dans une caverne proche est alliée avec les orques et accomplit parfois des tâches spécifiques pour eux (reconnaissance aérienne par exemple).

Les aventuriers qui rencontreront ces orques ne les trouveront pas forcément hostiles, en particulier si les héros se sont fait des amis à Rastor. Par contre, si les étrangers s'avèrent agressifs, les orques se battront férocement.

Le hameau de Rastor

Rastor (hameau) : non conventionnel ; AL N ; limite de 100 po ; liquidités 600 po ; 118 habitants ; communauté ouverte (humains 35%, nains 30%, halfelins 8%, orques 8%, demi-orques 8%, gnomes %8, elfe 3%)

Dirigeant (s) : Rerrid Chandumarteau nain Prê5/Gue3. Rerrid est l'ancien de la ville et son chef par défaut. C'est un prêtre de Moradin qui utilise sa magie pour le bien de la ville.

Personnalités : Thandaine Noireprofondeur, naine Gue5. Thandaine n'a pas de titre réel mais la plupart des habitants de Rastor la respectent suffisamment pour que son avis ait un poids important.

Tymérianne, humaine Mag4. Tymérianne utilise ses sorts pour aider les autres et en tirer un profit du même coup. La ville peut compter sur elle en cas de besoin. Tymérianne était autrefois une puissante aventurière. Elle et son groupe tentèrent de voler au-dessus du volcan afin d'entrer dans le Temple de l'Anéantissement absolu et furent décimés par les tours de foudre. Ils furent ensuite capturés par des nécrophages mais elle parvint à s'enfuir et vit à Rastor depuis.

Jardeth, demi-orque (m) HdA2. Bien que sa position soit officieuse seulement, Jardeth est ce qui se rapproche le plus d'un constable en ville. Il est très loyal à Rerrid.

Tunraug Urkart, nain Exp3. C'est le forgeron local.

Yarew, humain GdP2. Le Pavillon gris est la seule taverne de la ville et le seul endroit où des gens de l'extérieur peuvent trouver un toit. Yarew est propriétaire de l'endroit et s'occupe du bar. Il emploie deux femmes pour l'aider avec les repas et l'entretien général.

Verg et Unaret, orques HdA2. Chasseurs et trappeurs de métier, ces deux orques servent notamment d'intermédiaires entre Rastor et le campement orque.



CHAPITRE 5 : LES MINES DU CRATÈRE

C'est la portion la plus vaste du Temple de l'Anéantissement absolu et, heureusement pour ceux cherchent à s'y infiltrer, la moins bien organisée.

HISTORIQUE ET GÉOLOGIE

Le mont Stalagos est entré en éruption pour la dernière fois il y a plus de dix milles ans et est aujourd'hui considéré comme dormant, sinon éteint, par tous ceux que cela concerne. Aucune mention d'activité volcanique n'a été rapportée depuis les débuts de la colonisation dans la région.

Le cratère principal fut formé lorsque le mont Stalagos explosa et que le sommet de la montagne s'effondra. Le cratère résultant se remplit d'eau de pluie puis le cône central, plus petit (et qui abrite aujourd'hui les Fanums) fut formé au cours d'une seconde éruption volcanique survenant au centre du cratère original. Cette cheminée est aussi dormante aujourd'hui mais des fentes et des fissures dans le lit souterrain de magma empêchent le petit cratère de se remplir d'eau.

Il y a plus de 100 ans, des diamants ramenés à la surface par les anciennes coulées de lave furent découverts dans les champs environnants par des nains. Leur origine fut retracée jusqu'au cratère et une vaste opération minière débuta. Le plan était de miner la bordure du cratère et plonger ensuite au cœur du volcan éteint, dans sa cheminée de kimberlite. Les nains ne furent jamais capables de mener à terme leur projet. De fait, leurs activités minières exploratoires venaient à peine de débuter lorsque de nouveaux venus, n'ayant aucun intérêt pour les diamants, arrivèrent et massacrèrent les nains avec des sorts et des créatures convoquées. C'était les premiers rêveurs d'apocalypse et ils désiraient s'approprier le cratère pour leur propre usage. Depuis leur arrivée, les habitants de la région tiennent le mont Stalagos pour hanté, maudit ou, à tout le moins, habité par de terribles monstres (du moins, lorsqu'ils considèrent la question, ce qui n'arrive pas très souvent). Les rêveurs d'apocalypse cherchèrent à cacher leur présence au reste du monde et ils y parvinrent parfaitement. Laissés seuls à leurs affaires, ils purent œuvrer à leur mission folle de libérer Tharizdun,

Une des méthodes utilisée par les rêveurs d'apocalypse pour dissimuler leur présence et éloigner les gens de leur temple fut d'entretenir une communauté grandissante d'humanoïdes malfaisants et de monstres à l'intérieur des mines. Ces dernières sont aujourd'hui la résidence de nombreuses tribus d'orques, d'ogres, de troglodytes, de gnolls et de trolls, de même que des kuo-toas. Certaines de ces tribus profitent du soutien direct du Temple mais d'autres existent de manière indépendante (cependant, comme leur existence contribue à éloigner d'éventuels intrus, elles sont tolérées).

LES TEMPLES

Quatre temples élémentaires existent dans les mines. Ils ont été placés là pour contrôler les différentes troupes et créatures que le Temple emploie comme gardiens et soldats. Les temples furent également créés avec l'intention de les voir lutter les uns contre les autres car cette compétition — du moins selon la théorie des rêveurs d'apocalypse — encourage une loyauté à toute épreuve au sein des factions et assure la survie exclusive des plus forts et des plus aptes à faire face au danger. Ainsi, les forces associées à chacun des temples sont-elles de grandes rivales les unes des autres. Cette rivalité débouche parfois sur une violence à grande échelle mais, le plus souvent, elle se limite à l'espionnage, aux assassinats, aux trahisons et au sabotage.

Actuellement, le temple du Feu est le plus puissant et le plus influent des temples, bien que le temple de l'Eau soit sur le point de faire pencher la balance en sa faveur. Techniquement, tous les prêtres des temples sont des prêtres de l'Œil élémentaire ancestral et tous les temples sont dédiés à cette divinité, et non à quatre divinités séparées. La distinction entre les différents éléments a beaucoup plus à voir avec la politique qu'avec la religion.

Afin de garder la puissance de tous ces temples à l'œil et empêcher une guerre totale d'éclater, les rêveurs d'apocalypse associèrent magiquement chaque entrée dans le Fanum externe avec un des quatre éléments et placèrent ensuite cette entrée le plus loin possible du temple correspondant. Étant donné que chaque temple détient la clef correspondant à sa porte, il doit occasionnellement travailler de concert avec les forces d'un ou plusieurs autres temples pour pouvoir utiliser sa clef lorsque besoin est d'entrer dans le Fanum externe.

UN DONJON EN CERCLE

À la base, les mines du Cratère sont un donjon organisé comme un gros anneau. Plus on se dirige vers l'est et plus le niveau de difficulté augmente. Comme MD, vous pouvez utiliser cette structure à votre avantage. Si l'aventure devient trop difficile, les aventuriers peuvent battre en retraite et se diriger en direction opposée afin d'affronter des rencontres mieux adaptées à leur niveau.

ENTRÉES VERS LES TÉNÈBRES SOUTÆRRAINES

Un certain nombre de rencontres présume que des passages existent entre les mines et un complexe de cavernes souterraines plongeant profondément au cœur de Tærre et s'étendant sur des kilomètres. Ces passages ne sont pas indiqués sur la carte et, en fait, si le MD en décide ainsi, les PJ ne peuvent, en aucune façon, les découvrir. Différentes créatures sont présumées provenir de ces passages mais, encore une fois, ils ne sont pas indiqués parce que le MD pourrait préférer que les PJ n'explorent pas ces tunnels et aboutissent en un lieu qui n'est décrit dans ce produit et n'ayant rien à voir avec l'aventure.

Si, au contraire, vous désirez les inclure, ils devraient se trouver dans des aires profondes et isolées, telles que les aires 29 ou 167. Un autre endroit évident serait le passage secret de l'aire 193. Des tunnels partant de ce passage naturel pourraient s'enfoncer profondément dans le sol, sous les montagnes.

Si vous souhaitez développer davantage cette aventure, créer de nouvelles cavernes sous celles présentées ici est une bonne façon de le faire. Étendre l'aventure vers le bas peut accroître considérablement l'envergure de ce scénario souterrain. Il se peut, bien que cela soit peu probable, que vous ayez à concevoir quelques aventures parallèles pour permettre aux aventuriers d'atteindre les niveaux requis pour faire face aux dangers qui les attendent devant eux. Vous pouvez, dans une telle situation, les envoyer dans de nouvelles aires situées sous les mines.

RENCONTRES ALÉATOIRES

Cette aventure n'a pas réellement besoin de rencontres aléatoires ; les mines débordent déjà de rencontres. Cependant, c'est un milieu dynamique. Quelqu'un ne peut pas rester très longtemps au même endroit et espérer que l'endroit est sûr, même lorsqu'il est préalablement vidé d'ennemis. Utilisez les rencontres aléatoires suivantes chaque fois que les personnages s'arrêtent plus d'une heure mais ne la consultez jamais plus d'une fois toutes les 6 heures. Le niveau de difficulté (ND) mentionné correspond à la moyenne du nombre de créatures qu'il est possible de rencontrer.

d%	Rencontre	ND moyen
01-60	Aucune	n/a
61–70	1d6+2 gardes (HdA1)*	4
71–73	1d4 très grands mille-pattes monstrueux	4
74–76	1d4+1 mantes obscures	4
77–80	1d4+3 orques (renforts)*	4
81–85	1d4+2 gnolls*	4
86–87	Cube gélatineux	3
88–89	Vase grise	4
90–92	Prêtre (niveau 4) et 1d4+1 gardes (HdA1)*	5
93	1d3 oxydeurs	5
94	1d3 gricks	5
95	1d2 charognards rampants	5
96	Salamandre commune*	5
97	Tojanida adulte*	5
98	Arrawak adulte*	5
99	Xorn moyen*	6
100	1d2 âmes-en-peine	6

* Ces créatures sont affiliées avec l'organisation du Temple.

DESCRIPTION DES MINES

À moins d'avis contraire, la hauteur des plafonds des cavernes à l'état brut et des passages creusés par les nains est la moitié de la largeur de la caverne ou du tunnel (avec une hauteur minimum de trois mètres). Les passages manquent généralement de finition et les planchers sont fréquemment inégaux et parsemés de pierres.

Les pièces aux formes plus régulières ont, à moins d'avis contraire, une hauteur de plafond de 4,50 mètres et sont bâties en pierres travaillées. Elles ont aussi été construites par les nains et ser vaient originellement de quartiers résidentiels, de lieux de travail, de temples, etc. Ces aires sont maintenant habituellement habitées par les troupes organisées du temple et sont souvent illuminées.

Notes générales concernant la Porte principale

Bien que ce soit là l'entrée principale, cette porte, plus haute en altitude que la Porte du sud, est bien moins fréquentée. Les gardes ici ne s'attendent pas à recevoir des visiteurs et le commandant de l'endroit, le rôdeur demi-elfe Méréclar, croit qu'il a une tâche prestigieuse alors qu'il est, en fait, l'un des plus faibles chefs des mines.

Le complexe des aires 1–11 possède trois niveaux de sécurité. Lorsque les PJ arrivent pour la première fois, le niveau de sécurité se trouve à A. Dans la semaine qui suit une attaque (ici ou à la Porte du sud), le niveau de sécurité passe à B. Si, durant cette semaine, une autre attaque survient, la sécurité grimpe au niveau C pendant une semaine puis redescend à B pendant un mois.

A. Relâché. Les portes principales dans l'aire 1 sont fermées mais elles ne sont pas barricadées. Les gnolls de l'aire 4 et 5 ne surveillent pas les meurtrières, à moins que l'alerte ait été donnée. Tous les gardes font 10 sur leur jet de Perception auditive et de Détection mais souffrent d'une pénalité de –5 à cause de leur inattention.

B. Prudent. Les portes principales dans l'aire 1 sont fermées d'une barre. Les gnolls de l'aire 4 et 5 ne surveillent pas les meurtrières, à moins que l'alerte ait été donnée ou que les attaquants passent 3 rounds ou plus à tenter de passer outre les portes principales. Tous les gardes font 10 sur leur jet de Perception auditive et de Détection, sans aucune pénalité.

C. Alerte. Les portes principales dans l'aire 1 sont fermées d'une barre. Les gnolls de l'aire 4 et 5 surveillent les meurtrières et attaquent à vue quiconque n'est pas, de manière évidente, allié au Temple (porte des vêtements aux couleurs du Temple ou est accompagné de quelqu'un qui porte de telles couleurs). Tous les gardes font 10 sur leur jet de Perception auditive et de Détection, sans aucune pénalité.

Tous les gardes et le reste du personnel portent le triangle de fer noir de l'Œil élémentaire ancestral. La couleur prédominante de leurs vêtements est le noir.

Les aires 1–10 sont illuminées par des torches placées dans des appliques en fer. Tous les plafonds font 4,50 mètres de hauteur à moins de mention contraire et les portes sont en bois (solidité 5, pr 15, DD 18 pour enfoncer si verrouillée ; les DD des jets de Crochetage sont mentionnés pour chaque aire).

Les habitants des aires 1–11 connaissent la disposition générale des aires 1–17 et celle du Temple dans son ensemble. Ils savent qu'il y a un lac au milieu du cratère et trois ponts qui permettent de se rendre sur l'île où résident les maîtres. Les troglodytes connaissent les aires 204 et 218 à 234.

1. Entrée

Après vous avoir fait grimper à 90 mètres au-dessus du niveau de la vallée, le long sentier sinueux se termine en une large caverne qui s'ouvre dans le flanc de la falaise. Bien que l'entrée de la caverne ne fasse que 9 mètres de largeur, elle s'élargit derrière jusqu'à atteindre douze mètres de largeur et son plancher poli et plan conduit à deux portes en bois renforcées de barres de fer. Chacune d'elles fait 4,50 mètres de haut et 2,40 mètres de largeur. La porte de gauche comporte un heurtoir massif en fer tandis qu'un crâne d'humanoïde a été cloué à la porte de droite.

La procédure habituelle pour un visiteur est d'utiliser le heurtoir afin d'attirer l'attention d'un des archers dans les aires 4 ou 5. Un des gardes de l'aire 2 ou 3 vient ensuite répondre à la porte. Les visiteurs sont rares cependant. Les forces du Temple qui utilisent ces portes ne s'attendent pas à ce qu'elles soient verrouillées et elles se contentent généralement d'entrer, sans plus de préambule. Si les portes sont fermées par une barre, elles ont une solidité de 5, pr 30 et DD 26 pour enfoncer.

Les meurtrières peuvent être aperçues avec un jet de Détection réussi (DD 18). Les personnages de l'autre côté bénéficient d'un abri presque total. Voir les aires 4 et 5 pour la description de leurs habitants.

Utilisez le texte descriptif suivant pour le hall se trouvant de l'autre côté des portes.

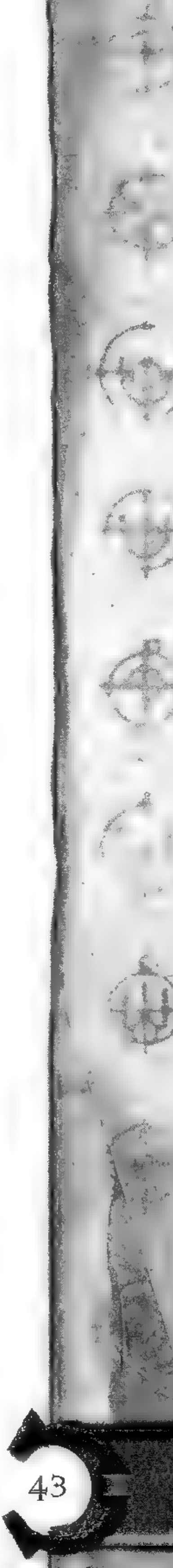
Le hall d'entrée est large et long. Ses murs sont plâtrés de couleur taupe avec des fresques murales représentant des démons, des sacrifices humains, des libations diaboliques, des monstres détruisant et dévorant des humains et des gens soumis aux affres du vent, de tourbillons aquatiques, de flammes ravageuses et de glissements de terrain. Ces scènes pour les moins troublantes se poursuivent sur toute la longueur de cette avenue souterraine.
Juste en face des portes, à l'ouest, quatre symboles ont été placés en mosaïque sur le sol ; un cercle blanc argenté, un triangle brun, un diamant rouge ambré et un carré bleu vert.

2. Poste de garde (ND 4)

Cette pièce comporte une petite table ronde avec un cuissot de viande à moitié dévoré et quatre bouteilles. Quatre tabourets sont disposés autour de la table. Un râtelier avec six lances est accroché au mur nord et une chaîne pend au-dessus de la table.

Créatures. Quatre gnolls montent la garde ici. Ces créatures surveillent l'endroit aussi bien en direction du sud qu'en direction des portes principales. Les forces alliées au Temple ne vont que très rarement au-delà de ce poste de garde car les aires au sud sont abandonnées.

Gnolls (4) : pv 9, 10, 14, 11 ; 2d10 po chacun ; voir *Manuel des Monstres* page 101.





Tactique. Ces gardes disposent d'une grosse cloche suspendue au plafond et actionnée par la chaîne. En cas de combat, la première action d'un de ces gnolls est de faire sonner la cloche pour avertir toutes les créatures des aires 1–17.

Ils n'interrogent pas les individus habillés aux couleurs du Temple (robes ocre, manteaux noirs, etc.) et portant soit le symbole de l'Œil élémentaire ancestral, soit celui de Tharizdun.

Suites de la rencontre. Si les gnolls entendent le son d'un combat ailleurs, le bruit d'une cloche d'alarme ou des appels au secours, ils se déplacent pour apporter leur soutien.

3. Poste de garde (ND 2)

Une table rectangulaire couverte de pièces de monnaie, de dés, d'un petit tonnelet et de chopes se trouve au centre de la pièce. Deux bancs s'appuient contre les murs et le sol est couvert de papiers, de restes de nourriture et de détritus regroupés en petits tas éparpillés. Une chaîne pend au-dessus de la table. La pièce sent l'ale éventée.

35 pc et 2 pa sont dispersés sur la table où les gardes étaient en train de parier.

Créatures. Quatre hommes d'armes humains occupent ce poste de garde. Ils gardent habituellement leur porte ouverte afin de pouvoir surveiller ce qui se passe dans le hall. Ils sont amicaux avec les gnolls de l'aire 4 mais pas avec les troglodytes de l'aire 13. Ils obéissent cependant aux ordres du prêtre troglodyte de l'aire 11.

Humains HdA1 (4) : pv 7, 5, 6, 6 ; voir appendice 3.

Tactique. Ces gardes disposent d'une grosse cloche suspendue au plafond et actionnée par la chaîne. En cas de combat, la première action d'un des hommes d'armes est de faire sonner la cloche pour avertir toutes les créatures des aires 1–17.

Ils n'interrogent pas les individus habillés aux couleurs du Temple (robes ocre, manteaux noirs, etc.) et portant soit le symbole de l'Œil élémentaire ancestral, soit celui de Tharizdun.

Suites de la rencontre. Si ces gardes entendent le son d'un combat ailleurs, le bruit d'une cloche d'alarme ou des appels au secours, ils se déplacent pour apporter leur soutien.

4. Archers (ND 4)

Cette pièce est vide, ses pierres tachées par l'âge et d'autres choses moins ragoûtantes. Deux meurtrières donnent sur la caverne de l'entrée et une autre fait face au sentier qui grimpe le long de la falaise.

Les personnages se trouvant derrière les meurtrières bénéficient d'un abri presque total.

Créatures. Quatre gnolls sont postés ici en tout temps.

Gnolls (4) : pv 9, 11, 10, 12 ; 2d10 po chacun ; voir *Manuel des Monstres* page 101.

Tactique. Si deux gnolls se trouvent déjà prêts à agir devant les meurtrières donnant sur la caverne de l'entrée, les deux autres retardent leur action. Les deux postés aux meurtrières tirent leurs flèches puis s'écartent, permettant aux deux autres de les remplacer et de faire feu. De cette manière, les quatre gnolls sont en mesure de tirer à travers les deux meurtrières à chaque round.

Ils n'interrogent pas les individus habillés aux couleurs du Temple (robes ocre, manteaux noirs, etc.) et portant soit le symbole de l'Œil élémentaire ancestral, soit celui de Tharizdun.

Suites de la rencontre. Si ces gnolls entendent le son d'un combat ailleurs, le bruit d'une cloche d'alarme ou des appels au secours, ils se déplacent pour apporter leur soutien.

5. Archers (ND 2)

La porte secrète au sud de cette pièce n'est secrète que du côté est. Elle s'ouvre en pivotant. Un corridor de 3 mètres de largeur conduit à une deuxième meurtrière d'arbalète surplombant le sentier grimpant le long de la falaise.

À l'exception de la meurtrière dans le mur nord et du baril de carreaux d'arbalète juste à côté, cette pièce est vide.

Les personnages se trouvant derrière les meurtrières bénéficient d'un abri presque total.

Créatures. Quatre humains avec des arbalètes lourdes sont postés dans cette salle.

Humains HdA1 (4) : pv 8, 5, 7, 6 ; voir appendice 3.

Tactique. S'ils sont attaqués, ces hommes d'armes battront en retraite à travers le passage secret au sud de cet endroit, de manière à pouvoir aller chercher des renforts. La porte secrète située dans le coude du couloir requiert la réussite d'un jet de Fouille (DD 20) pour être découverte.

S'ils sont prêts à passer à l'action aux meurtrières, tous les gardes ont leurs armes chargées et retardent leur action afin que le premier puisse tirer et s'écarter, permettant au deuxième de venir tirer à son tour. Au deuxième round et chaque round par la suite, le guerrier devant la meurtrière s'écarte et un autre vient tirer son carreau pendant que ceux qui ont besoin de recharger le font.

Ils n'interrogent pas les individus habillés aux couleurs du Temple (robes ocre, manteaux noirs, etc.) et portant soit le symbole de l'Œil élémentaire ancestral, soit celui de Tharizdun.

Suites de la rencontre. Si ces gardes entendent le son d'un combat ailleurs, le bruit d'une cloche d'alarme ou des appels au secours, ils se déplacent pour apporter leur soutien.

6. Caserne (ND 5)

Cette grande pièce compte trois longues tables flanquées de bancs. Les restes d'un repas (assiettes, tasses, couteaux et reste de nourriture) jonchent la surface des tables. Un quadrupède bestial au cou couvert de longs piquants pointus grogne depuis l'endroit où il est enchaîné dans le mur sud. Deux balistes se trouvent près du mur est.

Créature. Un hurleur particulièrement massif est enchaîné au mur sud, près de la porte conduisant à l'aire 8. C'est la monture du commandant. Sa chaîne fait 6 mètres de longueur. La créature a été dressée à ne pas hurler sauf lorsqu'elle se retrouve en combat ou en danger (pour avertir autrui). Cela permet à ceux qui vivent à ses côtés de conserver leur santé mentale.

Très grand hurleur (12 DV) : pv 102 ; FP 5, taille TG, CA 18, +9 aux attaques, +5 aux jets de Vigueur, + 2 aux jets de Réflexes, +3 aux jets de Volonté, +6 aux compétences, Attaque en puissance, Science de la charge à mains nues ; voir *Manuel des Monstres* page 119.

Suites de la rencontre. Trois développements différents sont possibles concernant cette aire.

Renforts. Le son d'un combat, une alarme ou le cri du hurleur ne manqueront pas d'attirer les occupants des aires 7–10 au pas de course dans la pièce (ceux des aires 7 et 8 arrivent en 1d2 rounds, ceux des aires 9–10 en 1d4+2 rounds).

Portes. Les portes peuvent être barricadées contre des intrus. S'ils se trouvent en mauvaise posture, les gardes de l'ensemble du complexe peuvent venir s'enfermer dans cette pièce et placer une barre en travers des portes. C'est là une bien piètre tactique pour assurer la défense du Temple mais ce sont des gardes inexpérimentés et sous-payés.

Balistes. Les défenseurs ont positionné deux balistes contre le mur est. Elles n'ont jamais servi mais pourraient permettre aux hommes d'armes humains de faire feu depuis leur position actuelle jusque dans l'aire 1 si le complexe était assailli par de puissantes troupes (à condition évidemment que les portes soient ouvertes).

7. Sergent (ND 3)

Cette petite pièce comporte un grand lit en bois, une table de bois bien abîmée et une grosse chaise rembourrée. Des vêtements, une armure et d'autres pièces d'équipement encombrent le plancher, au milieu des restes de nourriture. Une cible pour le lancer du couteau est suspendue au mur avec trois couteaux fichés dedans.

Les objets au sol comprennent des vêtements de la taille d'un ogre, une chemise de mailles de même dimension (très endommagée et sans valeur), un sac à dos, 12 mètres de corde, du matériel d'escalade, une outre vide et trois grosses ceintures, de même que des bouts de tissus, des os, des morceaux de papier et diverses ordures.

Créature. Éperondever est un ogre avec deux niveaux d'homme d'armes. Il a complètement rasé son corps et porte une paire de lunettes protectrices sur ses yeux en tout temps.

Terreur des gardes postés ici, Éperondever renforce l'autorité de Méréclar. Ce dernier lui a sauvé la vie un jour et l'ogre fait aujourd'hui tout ce qui est en son pouvoir pour aider, protéger ou favoriser l'avancement du demi-elfe. Tous les gardes de cette section du donjon obéissent aux ordres d'Éperondever, à moins de recevoir un contrordre de Méréclar.

Éperondever : ogre HdA2 ; pv 39 ; voir appendice 3.

Tactique. Éperondever ne fait confiance à personne. Il stoppe tous ceux qu'il ne reconnaît pas immédiatement et les conduit à Méréclar afin qu'ils soient questionnés. S'ils résistent, il passe à l'attaque en réclamant à voix forte de l'aide de n'importe quel garde à sa portée.

Trésor. Dispersé parmi tous les objets qui encombrent le sol se trouve un sac contenant 143 po, 243 pa et une broche ornée de pierreries (valeur de 75 po). Trouver ce sac exige de réussir un jet de Fouille (DD 15). Bien dissimulée au milieu du fouillis se trouve une magnifique dague en or (valeur de 100 po ; jet de Fouille, DD 20).

Suites de la rencontre. Si Éperondever entend des bruits de combat ailleurs, une cloche d'alarme ou des appels au secours, il se déplace pour voir de quoi il retourne, généralement en compagnie de Méréclar.

8. Commandant (ND 5)

La porte donnant sur cette pièce est toujours verrouillée (jet de Crochetage, DD 25), quelle soit occupée ou non.

Bien tenue et propre, cette chambre à coucher est, de toute évidence, habitée. Un lit est appuyé contre le mur opposé et un tapis circulaire sur le plancher, une table, deux chaises et un coffre (placé sous la table) complètent l'ameublement de la pièce. Un carquois vert rempli de flèches est suspendu à une cheville, juste à côté d'une cape grise.

Méréclar est en possession de la clé de cette salle, de même que celle permettant d'ouvrir le coffre. Ces deux clés ne le quittent jamais. Les flèches, le carquois et la cape sont normaux.

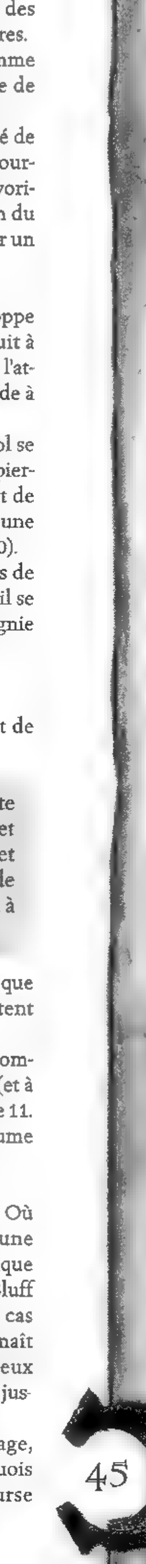
Créature. Méréclar est un rôdeur de niveau 5 demi-elfe. Il commande toutes les troupes des aires 1–10. Il est techniquement (et à contrecœur) subordonné à Terrenygit, le prêtre troglodyte de l'aire 11.

Méréclar s'habille en vert très foncé et porte une longue plume rouge sur son heaume. Il est très grand pour un demi-elfe.

Méréclar : demi-elfe (m) Rôd5 ; pv 36 ; voir appendice 3.

Tactique. Méréclar questionne tous ceux qu'il rencontre (« Où allez-vous ? » « Pour qui travaillez-vous ? »). S'il obtient une réponse qui lui semble plausible (soit parce qu'elle est véridique ou parce que son interlocuteur l'a battu dans un jet opposé de Bluff contre son jet de Psychologie), il les laisse passer. Dans le cas contraire, il donne l'ordre à ses soldats d'attaquer. Il ne connaît rien d'Hommlet et de la forteresse et devient plus suspicieux encore vis-à-vis ceux qui mentionnent cette information pour justifier leur présence.

Trésor. Le coffre, qui est verrouillé (jet de Crochetage, DD 25), contient des vêtements, une armure de cuir, un carquois avec 20 flèches, deux flasques de feu grégeois et une bourse contenant 37 po et cinq gemmes de 20 po chacune.



Il renferme également une lettre discutant du recrutement de certains orques de la région à titre de gardes et mentionne que les prêtres du Fanum externe recherchent activement le « Champion du Mal élémentaire ». Elle est signée par une dénommée Naquent (voir aire 6 du Fanum externe).

Suites de la rencontre. Si Méréclar entend des bruits de combat ailleurs, une cloche d'alarme ou des appels au secours, il se déplace pour voir de quoi il retourne, généralement en compagnie d'Éperondever et monté sur son hurleur de l'aire 6.

9. Dortoir (ND 4, ND 5 s'ils sont tous prêts)

Cette salle est remplie de lits, en nombre suffisant pour une vingtaine de personnes. À côté de chacun des lits se trouve une petite malle. La pièce est très encombrée et abîmée, avec des graffitis sur les murs, des vêtements sur le plancher et des armes ici et là.

Dix-huit des couchettes sont utilisées en ce moment et huit de leurs occupants sont actuellement à leurs postes de garde ailleurs. Deux lances, une hallebarde, une arbalète légère, deux dagues, une épée longue et six flèches reposent parmi le fouillis. Chacune des petites malles au côté d'un lit occupé contient des vêtements, des ustensiles pour manger et différents effets personnels sans grande valeur. Les graffitis laissent entendre que « le Vieux Trois Doigts était ici » ou que « Marvik est un idiot » et autres messages du genre, voir même moins brillants et plus grossiers.

Créatures. Dix hommes d'armes humains occupent généralement cette pièce à un moment ou un autre, dormant, se reposant ou se détendant. S'ils sont attaqués par surprise, seuls trois d'entre eux sont prêts à agir dans le premier round, trois le sont dans le round suivant et les quatre restants sont prêts en 1d4 rounds ; ils leur faut se réveiller, s'emparer de leur équipement et ainsi de suite.

Humains HdA1 (10) : pv 6, 5, 10, 9, 5, 11, 4, 7, 8, 6 ; voir appendice 3.

Suites de la rencontre. Si l'alarme est donnée dans les aires 2 ou 3, les hommes d'armes s'organisent en 1d6 rounds et se dirigent vers le son de l'alarme.

10. Dortoir (ND 5, ND 6 s'ils sont tous prêts)

Vingt couchettes ont été coincées dans cette salle, bien que toutes ne semblent pas servir. La pièce est sale et en désordre et son plancher est couvert de vêtements, de restes de nourriture et d'ordures.

Seules seize des couchettes sont actuellement utilisées et huit des occupants se trouvent aux différents postes de garde en ce moment.

Créatures. Huit gnolls occupent généralement cette pièce à un moment ou un autre, dormant, se reposant ou se détendant. S'ils sont attaqués par surprise, seuls trois d'entre eux sont prêts à agir dans le premier round, trois le sont dans le round suivant et les deux restants sont prêts en 1d4 rounds ; ils leur faut se réveiller, s'emparer de leur équipement et ainsi de suite.

Gnolls (8) : pv 14, 12, 11, 13, 12, 14, 10, 9 ; 2d10 po chacun ; voir *Manuel des Monstres* page 101.

Suites de la rencontre. Si l'alarme est donnée dans les aires 2 ou 3, les gnolls s'organisent en 1d6 rounds et se dirigent vers le son de l'alarme.

11. Quartiers du prêtre (ND 6)

Le mur opposé de cette pièce est orné d'un gros symbole de bois peint en noir. Le symbole ressemble à une pyramide inversée à deux paliers. Dans la salle se trouve aussi un lit, une commode, une table et deux chaises. La table est couverte de feuilles de vélin et supporte une lampe qui brille d'une lumière pourpre. Dans un coin, une paire de menottes est fixée au mur.

Le symbole est celui de Tharizdun. La lampe a reçu un sort de *flamme éternelle* légèrement modifié pour obtenir la couleur désirée.

Créature. C'est la chambre à coucher de Terrenygit, un prêtre de niveau 5 troglodyte. Terrenygit est allié avec les troglodytes établis au nord-est mais il sert le Fanum interne directement. Officiellement, il n'a d'allégeance envers aucun des quatre temples élémentaires. S'il survit, tout ce qu'il voit ou découvre parvient éventuellement jusqu'aux oreilles des rêveurs d'apocalypse.

Terrenygit porte des robes noires et un obex autour de son cou, de même qu'un collier d'os et de dents. Il lui manque un œil.

Terrenygit : troglodyte (m) Prê5 ; pv 55 ; voir appendice 3.

Tactique. Afin d'augmenter sa puissance, Terrenygit ordonne souvent aux six zombis de l'aire 12 de l'accompagner partout où il va. Il adore jeter *immobilisation de personne* sur de puissants adversaires afin de les capturer et de les offrir en sacrifice au Dieu Noir. Si cela devait arriver aux PJ, ils seront emmenés au temple de la Terre (aire 220) et placés dans la prison toute proche.

Terrenygit ne fait pas tellement confiance aux humains et s'il ne les reconnaît pas immédiatement, il les attaque.

Suites de la rencontre. En théorie, Terrenygit peut être rencontré ici, dans l'aire 12 ou presque n'importe où dans les aires 1–10 si l'alarme a été donnée ou le bruit caractéristique des ennuis attire son attention.

Trésor. Sur la table se trouvent deux parchemins de magie divine ; l'un contient *silence* et *neutralisation du poison* et l'autre, *soins modérés* et *soins légers* (2). Dans la commode se trouvent des vêtements de même qu'un sac avec 30 pp, un collier en or avec de grosses agates (valeur de 200 po) et une feuille de papier roulé avec un message écrit en draconien qui dit :

Maître Terrenygit

Nous voulons vous transmettre notre admiration pour la façon dont vous avez administré les forces défendant l'entrée principale. Grâce à vos bons soins, elle s'avère un endroit sûr contre les intrusions d'étrangers qui ne comprendraient notre besoin d'isolement. Nous avons cependant des craintes à l'effet que vous envisagiez peut-être de vous allier avec les autres membres de votre peuple à l'intérieur du temple de la Terre. Nous vous enjoignons de n'en rien faire. Maintenez votre vigilance. Une grande récompense est promise au prêtre qui nous aidera à rester à l'abri des étrangers qui souhaiteraient violer notre retraite.

Les choses iront bien mieux pour tout le monde si vous vous soumettez à cette consigne.

Grand prêtre du Fanum externe

12. Renforts morts-vivants (ND 5)

La porte de cette pièce est toujours verrouillée (jet de Crochetage, DD 28) et Terrenygit en possède l'unique clé.

Cette salle est complètement vide, à l'exception de morceaux de tissus déchirés et de taches sombres sur le plancher et les murs.

Créatures. Douze zombis de taille moyenne se tiennent debout sans bouger dans cette pièce, jusqu'à ce que des intrus entrent à l'intérieur ou qu'ils reçoivent un ordre de Terrenygit. Cependant, le prêtre ne peut commander plus de dix de ces créatures à la fois. Les yeux des zombis ont été remplacés par des symboles du triangle noir de l'Œil élémentaire ancestral.

Zombis (12) : pv 16, 12, 15, 14, 11, 18, 20, 16, 13, 14, 21, 10 ; voir *Manuel des Monstres* page 191.

13. Entrée de mine (ND 2)

Le mur nord de cette pièce de 12 mètres de largeur et de 6 mètres de profondeur est brut, tout comme les deux passages

qui se dirigent vers le nord. Cela semble être le début d'une mine, avec ses murs grossièrement travaillés par les outils. Le passage le plus à l'est descend le long d'escaliers alors que l'autre semble relativement horizontal.

Créatures. Deux gardes troglodytes surveillent cet endroit. Ils obéissent à tout ordre émanant de Terrenygit dans l'aire 11. Chacun porte une armure de cuir cloutée et transporte un cimeterre et un grand bouclier de bois. Ils disposent également de deux javelines chacun.

Troglodytes (2) : pv 13, 15 ; CA 20 ; voir *Manuel des Monstres* page 179.

Tactique. Ces gardes ne se déplacent pas pour se porter à l'aide d'autres gardes. Ils ne quittent pas leur poste, excepté pour battre en retraite et avertir leurs congénères lorsqu'ils sont confrontés à des forces dépassant leurs moyens.

14. Entrepôt

De grandes boîtes de fer, sans couvercle, remplissent cet endroit. Considérant la quantité de crasse et la saleté des lieux, il est probable qu'elles aient autrefois servi à entreposer un quelconque minerai.

Les nains utilisaient cet endroit pour entreposer le minerai prêt à être expédié. Les gardes de la porte principale n'utilisent pas cette pièce et les boîtes sont toutes vides.

15. Aire de séparation du minerai

Deux rangées de longues auges en bois, pourries en plusieurs endroits, traversent la pièce de part en part. À l'extrémité est, un puits sombre s'enfonce dans le sol. Un tube flexible de peaux épaisses est relié par le centre à une vaste soufflerie. Une des extrémités du tube plonge dans le puits et l'autre repose sur le sol près de l'extrémité orientale des auges.

Le puits carré de 3 mètres de côté s'enfonce sur une profondeur de 15 mètres avant d'atteindre un bassin alimenté par les eaux stagnantes du Stalagos. L'eau est remontée dans le tube par le biais de gigantesques soufflets autrefois actionnés par un élémentaire de la Terre que les nains convoquaient quotidiennement pour faire ce travail. L'eau était ensuite déversée le long des auges et permettait de séparer le minerai et les minéraux de valeur du reste de la roche.

Trésor. Un livre, déchiré et mangé par les vers, se trouve près du mur sud, juste à côté d'une hache d'armes brisée et d'un sac de tissu vide. Écrit en nain, il présente brièvement l'histoire des mines, jusqu'à ce que les nains partent. Il raconte que c'était un site riche en minerai et minéraux divers et qu'un jour, des prêtres maléfiques appelés les rêveurs d'apocalypse arrivèrent et envoyèrent des monstres à l'intérieur des mines pour tuer tous les nains.

16. Concasseur de minerai

Des boîtes de fer pour le minerai, couvertes de poussière et de rouille, sont alignées le long des murs de cette longue pièce. Une énorme machine occupe le centre de la salle. Elle est composée de plusieurs parties. Une chute conduit à deux énormes cylindres de pierre et une auge en bois a été placée en dessous. Les cylindres semblent reliés par des engrenages à une énorme manivelle, d'une taille convenant à un géant. Des petits morceaux de pierre sont éparpillés tout autour de la machine.

Cette machine est un concasseur de minerai, autrefois actionné par le labeur d'un élémentaire de la Terre convoqué par un puissant prêtre nain. Des ouvriers nains pelletaient le minerai dans la chute qui se vidait dans les cylindres en rotation. Le concasseur broyait les gros morceaux de minerai en plus petites pièces, écrasant le plus souvent la roche non désirée pour ne laisser que des morceaux plus purs en minerai.

Créature. Une araignée monstrueuse de taille moyenne se terre parmi les entrailles de la machine, se nourrissant de rats. Elle attaque les créatures solitaires mais essaie de se cacher ou de s'enfuir face à un groupe.

Araignée monstrueuse de taille moyenne : pv 12 ; voir *Manuel des Monstres* page 206.

17. Entrée de mine

Cette vaste chambre est à peu près vide. Trois chariots en fer à quatre roues, avec de hauts côtés et une étrange poignée à une extrémité, sont présents. L'un d'eux est renversé sur le côté. Au sud, deux passages grossièrement taillés permettent de quitter cette pièce. Ils sont tous les deux parcourus en leur centre d'une rangée de rails de fer, des poutres supportant les rails à intervalles réguliers.

Les trois chariots sont des chariots à minerai. Celui renversé sur le côté est très endommagé et ses roues ne tournent plus. Un bref examen suffit pour remarquer que les roues des chariots sont espacées de manière à pouvoir courir le long des rails de fer des deux passages. Une période d'expérimentation relativement courte permet de découvrir que « pomper » la poignée fait avancer le chariot alors qu'un autre levier, plus petit, sert de frein.

Bien entendu, les PJ peuvent simplement marcher le long des rails des tunnels mais ils peuvent également se servir des chariots de minerai pour se déplacer ou transporter leurs trésors, leurs prisonniers, leur équipement, etc.

18. Des statues ? Ici ? (ND 5)

Un basilic réside dans la partie nord de cette caverne. Deux gnolls se sont récemment aventurés ici et ont succombé à son regard. Ils se trouvent maintenant au point A et B sur la carte, sous forme de statues, ce qui devrait donner un indice aux personnages avisés que quelque chose n'est pas normal ici.

18A. Première statue

Au milieu de ce passage se trouve la statue d'un gnoll, un hurlement figé sur ces lèvres.

18B. Deuxième statue

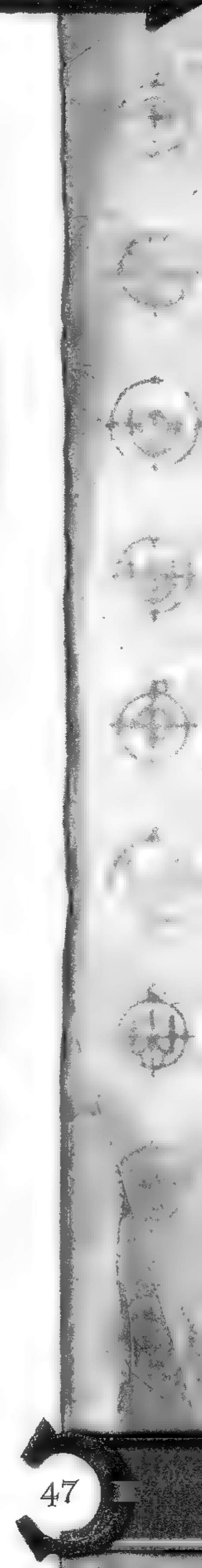
Une autre statue de gnoll est tombée au sol à cet endroit. Elle est brisée et une de ses jambes est manquante.

Les personnages qui examinent les statues remarqueront la finesse de leurs détails.

Créature. Le basilic s'est aventuré dans les mines il y a seulement quelques semaines. Il a mangé une partie de la statue d'un gnoll marquée B mais est plutôt affamé et de mauvais poil. Il attaque tout intrus immédiatement.

Basilic : pv 46 ; voir *Manuel des Monstres* page 27.

Trésor. Bien qu'il ait commencé à se construire un nid dans la portion nord de la caverne, parmi une plaque de champignons inoffensifs, il n'a encore accumulé aucun trésor. Si les gnolls et leur équipement sont retournés à leur état normal (avec un sort de *transmutation de la pierre en chair* par exemple), ils s'avèrent être détenteurs d'un maigre butin similaire à celui des gnolls de l'aire 10. À noter que dans une telle situation, le gnoll marqué B mourra immédiatement mais le gnoll marqué A sera si reconnaissant qu'il jurera allégeance du sang au jeteur du sort et le servira fidèlement comme compagnon d'armes.



19. Chaude surprise (ND 4)

Au sud de ce point, le passage principal commence à monter en pente douce.

Le tunnel s'élargit en une vaste caverne dont le mur ouest se trouve à plus de 9 mètres des rails. Des décombres et des débris miniers encombrent la portion ouverte.

Créatures. Deux thoqquas viennent tout juste de se brûler un passage à travers la couche de diamant, jusque dans cette caverne. Ils se cachent sous les débris situés dans la portion occidentale de la caverne (leur emplacement est marqué d'un X sur la carte) et attaquent tous ceux qui s'approchent à 9 mètres et moins, sans autre raison que leur agressivité naturelle. Ils chargent à leur première action (voir page 124 du *Manuel des Joueurs*).

Thoqquas (2) : pv 17, 15 ; voir *Manuel des Monstres* page 174.

20. Escaliers (ND 4)

Ces escaliers grossièrement taillés ne semblent pas servir très souvent.

Piège. L'espace au-dessus des escaliers est couvert de limon vert. Un personnage remarquera la couleur verte particulière du plafond s'il réussit un jet de Fouille (DD 16). Si des créatures vivantes passent dessous, le limon vert se détache du plafond et tous les personnages dans les escaliers doivent réussir un jet de Réflexes pour éviter un contact direct. Une plaque de limon vert dévore la chair de sa proie en lui faisant temporairement perdre 1d6 points de Constitution par round. Lors du premier round, il est possible de détacher le limon en raclant l'endroit où il est tombé (ce qui a de fortes chances de détruire l'objet utilisé pour ce faire), mais par la suite, on ne peut s'en débarrasser qu'en le brûlant, en le gelant ou en l'excisant, ce qui inflige les dégâts correspondants à la victime. Le feu ou le froid intense, la lumière du soleil et le sort *guérison des maladies* détruisent une plaque de limon vert. Ce dépôt organique inflige 2d6 points de dégâts par round au métal et au bois (on ne tient pas compte de la solidité du métal, celle du bois, elle, étant comptabilisée normalement). Par contre, il ne fait aucun mal à la pierre.

Limon vert : FP 4 ; aucun jet d'attaque nécessaire (affaiblissement temporaire de 1d6 points de Constitution par round jusqu'à ce qu'il soit raclé ou neutralisé d'une quelconque manière) ; jet de Réflexes permet d'éviter la chute (DD 15) ; Fouille (DD 16) ; Désamorçage/sabotage (n/a ; aucun mécanisme à désamorcer).

21. Point de croisement

Cet endroit est une vaste caverne dont les murs ont été débarrassés de leur minerai. La portion sud de la caverne est une fosse d'une profondeur de 7,50 mètres. Les rails des chariots de minerai passent juste au-dessus sur un pont de bois. Une autre série de rails passe dans le fond de la fosse, approximativement dans l'axe nord sud. Des échelles de bois relient la partie supérieure à la partie inférieure de la caverne.

Les échelles sont rivetées dans la pierre. Celle se trouvant la plus à l'est est encore très solide. L'autre se brisera sous un poids supérieur à 50 kilogrammes, entraînant la chute du personnage d'une hauteur de 6 mètres (2d6 points de dégâts).

Suites de la rencontre. C'est un excellent endroit pour tendre une embuscade si les aventuriers se frottent à Marlgran ou Vranthis mais battent en retraite par la suite. L'ettin ou le dragon (ou les deux) tenteront de surprendre les personnages à leur retour dans cette caverne. Les créatures écouteront avec soin pour déterminer dans quelle portion (inférieure ou supérieure) les héros sont susceptibles de réapparaître et se dissimuleront dans l'autre. De plus, l'un ou l'autre tentera, si l'occasion se présente, de pousser ses adversaires dans la fosse, le temps d'en finir avec ceux qui resteraient en haut.

22. Rails surélevés

Les rails virent vers le sud à cet endroit, grimpant le long d'une rampe en bois avec un angle de 15 degrés environ. Les rails s'élèvent de plus en plus haut au-dessus du plancher du passage qu'ils empruntent vers le sud. Le plafond de ce dernier est justement très haut.

Le plafond de cette caverne et celui du passage vers le sud atteignent une hauteur de 15 mètres.

23. Embuscade de l'ettin (ND 6)

Les rails s'incurvent dans cette grande caverne au haut plafond en forme de dôme. Un chariot de minerai, complètement rouillé, repose sur le côté, dans la portion orientale de la pièce.

Marlgran l'ettin fait ce qu'il peut pour garder rassasié son animal de compagnie, un oxydeur, mais ce dernier n'en a pas moins « grignoté » les rails de manière suffisante à cet endroit pour qu'il y ait un risque de 20 % (01–20 sur un d%) qu'un chariot déraille en passant dessus.

L'aire 23A comporte un grand « lit » de vieille paille humide en plein milieu, avec des morceaux rouillés d'armures, d'armes et d'équipement dispersés tout autour. La caverne empeste les déjections et la rouille.

Créatures. Marlgran l'ettin et son animal de compagnie, un oxydeur, arrive sur les lieux si Marlgran entend un chariot s'approcher (Perception auditive +9). Sinon, ils se cachent dans la caverne marquée 23A sur la carte. Marlgran transporte toujours une pierre à tonnerre pour l'utiliser contre des groupes d'ennemis, avant de charger dans la bataille avec ses deux massues.

Les serviteurs du Temple remettent fréquemment de la nourriture ou un peu d'or à Marlgran afin de se voir accorder le libre passage. Jusqu'à maintenant, ils ne lui ont fait aucun mal et il est généralement positif dans ses rapports avec eux.

Marlgran : ettin (m) ; pv 70 ; voir *Manuel des Monstres* page 86.

Oxydeur : pv 29 ; voir *Manuel des Monstres* page 150.

Trésor. Cachés dans le lit de paille se trouvent un grand sac de toile contenant 243 po, une gemme de 50 po et trois pierres à tonnerre.

24. Caverne avec mare

Le passage s'élargit en une caverne naturelle dont la partie centrale est remplie d'eau. Un son d'égouttement se répercute sur les murs de pierres. De l'autre côté de la mare, qui fait 12 mètres de largeur, le plancher de la caverne se trouve à environ 3,60 mètres plus haut que l'entrée de la caverne. Toute la caverne est remplie d'étranges formations rocheuses qui luisent d'humidité.

Le plafond de cette caverne se trouve à une hauteur variant entre 4,50 et 5,10 mètres. La mare est remplie d'eau de pluie qui est parvenue à s'infiltrer dans la roche par diverses fentes. Cette eau douce est également responsable des formations rocheuses se trouvant un peu partout dans la caverne.

La mare est étonnamment profonde, atteignant presque 6 mètres dans sa moitié sud (alors que la profondeur varie plutôt entre 2,40 et 3 mètres dans la partie nord). Dans cette dernière, deux corps recouverts de dépôts se trouvent là où ils ont été jetés des décennies plutôt (jet de Fouille, DD 25 depuis la surface, DD 18 si le personnage est sous l'eau). Ces deux cadavres sont ceux de serviteurs humains du Temple qui furent jetés ici à leur décès. L'un porte le symbole de l'Œil élémentaire ancestral et l'autre, la pyramide à paliers inversée de Tharizdun (connu sous le nom d'obex) et un *encensoir noir* (voir appendice 1).



Dans la partie plus profonde de la mare se trouve un troisième corps. Beaucoup plus vieux (jet de Fouille, DD 35 depuis la surface, DD 22 si le personnage est sous l'eau dans la partie peu profonde, DD 18 si le personnage est sous l'eau dans la partie profonde), c'est le squelette d'un nain portant encore sa *cuirasse +1*, un symbole sacré de Moradin en argent (valeur 10 po) et une bague de platine (valeur de 60 po).

De l'autre côté de la mare, le sol surélevé dissimule le fond d'un profond recoin. La surface de ce recoin est très inégale et se trouve à seulement 1,50 mètre du plafond. C'est à cet endroit que le reste du trésor du nain actuellement dans la partie profonde de la mare est entreposé. Un personnage qui réussit un jet de Fouille (DD 20) trouvera une *hache d'armes +1*, un bouclier de maître, une dague rouillée, un grappin rouillé, une fiole d'eau bénite et une bourse en cuir pourri contenant 92 po, 42 pa et une gemme de 30 po. Les objets rouillés ne sont plus utilisables.

25. Bras de rivière (ND 3)

Des eaux stagnantes et plutôt sombres remplissent la portion orientale de ce passage aux murs bruts.

L'eau, dont la profondeur varie entre 90 centimètres et 1,80 mètre, provient du Stalagos. Cependant, la partie du tunnel s'ouvrant à l'extérieur est complètement submergée.

Créature. Une gelée ocre se tient dans les parages, à la bordure de l'eau. Elle attaque tout être vivant passant à proximité.

Gelée ocre : pv 59 ; voir *Manuel des Monstres* page 182.

26. Vranthis le dragon (ND 7)

Cette caverne semble habitée. Le sol est lisse et dépourvu de poussière. Le mur du nord est couvert de boue séchée ressemblant à du plâtre et de nombreux cristaux brillants bleu verdâtre y ont été insérés. Dans la niche située dans la portion sud du mur occidental se trouve un lit de champignons, d'herbe et de paille d'un diamètre de 2,40 mètres, ressemblant à une sorte de nid. Quelques objets métalliques brillent à l'intérieur de ce dernier. Quelque chose a été empilé dans la niche du mur oriental, de l'autre côté de la salle, en face du lit.

Les cristaux n'ont aucune valeur et ont été placés là par l'habitant de la caverne à des fins décoratives. Le lit comporte un total de 33 pc de cuivre qui y ont été dispersés simplement pour leur éclat.

Créature. Vranthis, un astucieux dragon vert adolescent, hante l'ensemble des mines. Il aime particulièrement attaquer ses ennemis depuis la plate-forme de l'aire 27. Il vole ou nage à travers le large passage entre les aires 25 et 28 pour surgir de l'eau à l'extérieur et chasser dans la contrée environnante.

Vranthis n'est allié d'aucune façon avec le Temple ; c'est simplement son repaire.

Vranthis : dragon vert adolescent (m) ; pv 133 ; voir appendice 3.

Tactique. S'il est rencontré dans un autre endroit et se trouve dans une position fâcheuse (réduction de plus de la moitié de ses points de vie face à un adversaire de grande puissance), Vranthis se replie ici. S'il est sérieusement menacé dans son propre repaire, le dragon fouette la pyramide flottante (voir Piège plus loin) avec sa queue pour convoquer le girallon puis tente de s'enfuir.

Suites à la rencontre. S'il survit à une attaque, il est probable que Vranthis s'assurera des services de Marlgran pour l'aider à se préparer à faire face à une autre attaque.

Piège. Vranthis a dérobé deux objets magiques mineurs afin de protéger son trésor situé dans la niche de la portion sud-est de sa caverne. Le premier était une huile qui permet à un petit objet d'être placé en position de lévitation indéfiniment, tant qu'il n'est pas dérangé. Le second est une pyramide de céramique qui, lorsqu'elle se brise, active immédiatement un sort de *convocation de monstres V* qui convoque un girallon fiélon.

La pyramide flotte actuellement de manière précaire devant la montagne de butin. Vranthis l'a recouverte d'huile de telle sorte que quiconque tente de s'en emparer doit réussir un jet de Dextérité (DD 18) pour éviter de la laisser tomber. Toute tentative pour fouiller dans le butin ou en retirer un objet alors que la pyramide flotte toujours requiert la réussite d'un jet de Dextérité (DD 15). Si celui-ci échoue, la pyramide a été heurtée et elle tombe au sol où elle se brise. Cependant, tous ceux se trouvant à 1,50 mètre ou moins peuvent tenter un jet de réflexe (DD 25) pour la rattraper avant qu'elle ne touche le sol.

Girallon infernal : pv 52 ; résistance au feu et au froid (10), réduction des dégâts 5/+1, RM 14, châtiment du Bien 1/jour ; (+7 aux dégâts contre des créatures d'alignement bon) ; voir *Manuel des Monstres* page 101.

Trésor. Vranthis a accumulé un petit butin mais il s'est aussi assuré de le protéger avec un piège (voir précédemment). Le trésor est constitué de chaudron en fer contenant 980 po et 21 gemmes d'une valeur de 100 po chacune (améthystes, grenats rouges, et perles blanches), d'une statue en or d'un serpent enroulé (valeur de 200 po) pesant 100 kilogrammes, un écu de maître en acier peint d'un dragon vert rampant et un parchemin avec *détection de l'invisibilité* et *modification d'apparence*.

27. Plate-forme

Une plate-forme en bois est placée à la fin des rails. Elle se trouve à 12 mètres au-dessus du sol. Une courroie de convoyeur actionnée par une manivelle et munie de petites pelles se trouve du côté est de la plate-forme. Apparemment, elle servait à transporter du matériel quelconque depuis le sol de la caverne jusqu'à la plate-forme.

Les personnages sur la plate-forme peuvent constater que le plafond a été creusé de part et d'autre pour en extraire du minerai.

Suites de la rencontre. Si Vranthis le dragon apprend que des intrus se trouvent sur la plate-forme, il prend son envol et les attaque à ce moment, de préférence lorsqu'ils se trouvent sur l'étroite rampe qui grimpe jusqu'à la plate-forme.

28. Espion kuo-toa (ND 6)

La partie orientale de cette longue caverne est plus basse que sa portion occidentale et est remplie d'eau trouble et sombre. L'extrémité sud est plus large et l'eau remplit un bassin qui fait près de 18 mètres de largeur. Les murs de roche et le sol sont humides et la caverne est remplie d'air froid. À part de distants sons d'égouttement, l'endroit est silencieux.

L'eau a une profondeur qui varie entre 1,50 et 1,80 mètre dans la plupart des endroits, bien que le centre du bassin atteigne 3 mètres de profondeur. Un passage le relie au lac à l'extérieur mais son entrée se trouve sous l'eau.

Fonctionnement d'un chariot de minerai

Grimper à bord d'un chariot de minerai ou en descendre constitue une action de mouvement. Le chariot lui-même offre un abri partiel conséquent à ceux qui se trouvent à l'intérieur.

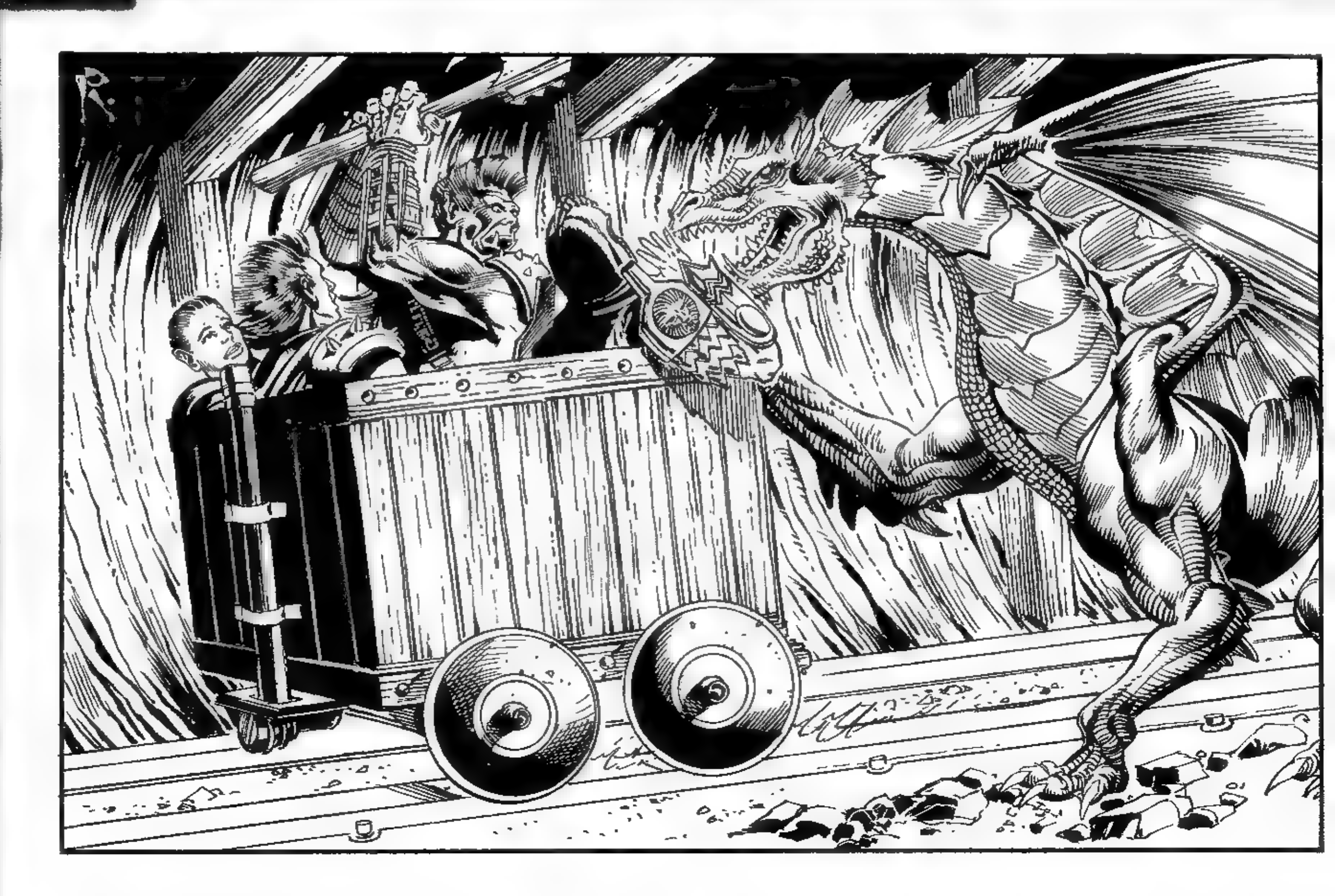
Manœuvrer la poignée de la pompe constitue une action de mouvement qui permet de déplacer le chariot à une vitesse de 6 sur un terrain plat. En pente ascendante, la vitesse se trouve réduite à 3. En pente descendante, le chariot peut atteindre une vitesse de 12. Appliquer le frein constitue une action de mouvement qui permet de ralentir la vitesse du chariot de 3 mètres. Laissé à lui-même, un chariot ralentit de 3 mètres par seconde jusqu'à ce qu'il s'immobilise.

Quatre personnages de taille moyenne peuvent prendre place confortablement dans un chariot. Deux petits personnages peuvent occuper l'espace d'un autre de taille moyenne (alors qu'un grand personnage prendrait la place de deux de taille moyenne). Un chariot peut transporter 750 kilogrammes. Ses parois sont faites d'acier épais ; pr 60 ; solidité 10. Chaque chariot dispose aussi d'un levier qui en déverse le contenu d'un côté ou de l'autre.

Lorsqu'un chariot s'engage dans un virage, il y a 20 % de chance (01–20 sur un d%) qu'il déraille s'il se déplace à une vitesse supérieure à 3. Un chariot qui déraille de cette manière renverse son contenu une fois sur deux (01–50 sur un d%). Les personnages ainsi éjectés doivent réussir un jet de Réflexes (DD 15) ou subir 1d6 points de dégâts temporaire pour chaque 3 mètres de vitesse.

Un jet de Force réussi (DD 26) est nécessaire pour pousser un chariot hors des rails (ce qui le fait dérailler automatiquement). Les obstacles peuvent également faire dérailler un chariot ; la probabilité d'un tel événement varie généralement en 20 et 30 % (01–20 ou 01–30 sur un d%)





Créature. Dissimulé dans ce bassin se trouve Moolowick, un roublard kuo-toa. Cette créature est un serviteur du temple de l'Eau (voir aire 195) et il est ici pour explorer cette partie des mines et vérifier si le temple de l'Eau ne pourrait pas y recruter quelques alliés ou y établir un avant-poste. Le kuo-toa porte le symbole de son temple (un triangle noir avec un carré bleu vert accroché à la pointe inférieur) autour de son cou.

Moolowick : kuo-toa (m) Rou4 ; pv 133 ; voir appendice 3.

Tactique. Le kuo-toa demeure caché dans son bassin car il est terrifié par le sécréteur de l'aire 30 qui chassait ici il y a peu de temps. S'il est découvert (Discrétion +4, +6 parce qu'il est dans l'eau, pour un total de +10), il tente de s'enfuir dans le Stalagos. S'il observe des intrus sans être lui-même détecté, il les suit (Déplacement silencieux +5) afin de rassembler toutes les informations possibles sur eux. Il n'attaque que s'il est confronté dans des circonstances lui interdisant toute fuite.

29. Caverne instable (ND 4)

Cette petite caverne semble vide, à part les pierres éparpillées sur le sol.

Piège. Un round après que les personnages sont entrés dans cette caverne, elle commence à s'effondrer. Les personnages qui se trouvent à l'intérieur doivent réussir un jet de Réflexes (DD 15) à chaque round. Ceux qui échouent subissent 3d6 points de dégâts, alors qu'un jet réussi réduit les dégâts de moitié. Après 6 rounds, la caverne s'écroule complètement. Quiconque se trouve encore dans la caverne à ce moment-là subit 10d6 points de dégâts, sans jet de sauvegarde.

Plafond qui s'écroule : FP 4 ; aucun jet d'attaque nécessaire (3d6 ou 10d6) ; jet de Réflexes pour demi dégâts (DD 15) ; Fouille (DD 15) ; Désamorçage/sabotage (n/a ; aucun mécanisme à désamorcer).

Suites de la rencontre. Tel que noté dans l'introduction à cette partie de l'aventure, cette caverne pourrait servir de point d'entrée vers les Ténèbres souterraines (pour les MD désirant créer des aventures parallèles).

30. Cavernes parallèles

Des crottes dures et froides d'une taille impressionnante sont dispersées un peu partout sur le sol et une odeur répugnante emplit l'air.

Le plafond de ces deux cavernes est situé à 6 mètres du sol et les murs sont particulièrement raboteux, offrant de nombreuses prises à qui voudrait les escalader (DD 10 seulement).

Créature. Un sécréteur se cache sur une corniche à 4,50 mètres du sol, dans la première caverne. Si des créatures entrent et semblent se diriger vers la seconde caverne, il attend leur retour pour les attaquer depuis le haut de sa cachette (à moins qu'il ne soit découvert avant). Sinon, il attaque aussitôt que possible, arrosant ses ennemis d'acide. Il peut descendre de sa corniche lentement mais ne le fait que lorsque tous ses ennemis sont morts ou ont pris la fuite.

Sécréteur : pv 71 ; voir *Manuel des Monstres* page 161.

31. Forêt de thallophytes

Cette longue caverne au haut plafond semble, en partie du moins, être d'origine naturelle ; peut-être une bulle dans le magma s'est-elle formée lors d'une des anciennes éruptions du volcan ? Les murs, le plafond et le sol de basalte noir sont couverts de thallophytes noires, violettes ou blanches. À certains endroits, ces dernières poussent en massifs de 0,90 à 1,20 mètre de hauteur et leur longueur atteint souvent le double ou davantage de cette valeur.

De temps à autre croit un champignon qui atteint parfois la taille d'un petit arbre, donnant à l'ensemble l'apparence d'une étrange forêt souterraine.

La hauteur du plafond varie entre 7,50 et 9 mètres. Des rats, des souris, des chauves-souris et même des blaireaux peuvent être aperçus se nourrissant des thallophytes qui poussent ici, d'une espèce inconnue mais qui semble particulièrement nutritive. Cette végétation s'étend dans les passages conduisant aux aires 32 et 33 mais pas sur les escaliers montant vers l'aire 35.

Suites de la rencontre. Si les personnages passent plus d'une minute dans la caverne à faire un volume de bruit appréciable, l'ombre des roches de l'aire 33 arrive et attaque.

32. Caverne aux thallophytes (ND 3)

Davantage de thallophytes recouvrent les murs et le sol de cet endroit. Un petit talus de vesses-de-loup occupe le centre de la caverne, aux côtés d'un champignon de 1,20 mètre de haut.

Créature. Le champignon est une thallophyte violette, prête à attaquer toute créature qui s'approcherait d'elle.

Thallophyte violette : pv 18 ; voir *Manuel des Monstres* page 161.

Trésor. Enterrés sous les vesses de loup (jet de Fouille, DD 20) se trouvent deux vieux squelettes de nains. Ces cadavres recouverts de thallophytes ne ressemblent plus du tout à ce qu'ils furent autrefois mais l'un d'eaux porte encore une cuirasse de maître et l'autre, une paire de bagues ornées de pierreries (valeur de 50 po chacune).

33. Jeune ombre des roches (ND 7)

À la fin de ce passage se trouve une autre caverne aux formes irrégulières. Des plaques de thallophytes sombres poussent sur les murs de pierre. Une forme humanoïde de grande taille surgit de l'obscurité, les griffes luisantes.

L'ombre des roches ici présente et celle de l'aire 34 ont creusé cette caverne, de même que les tunnels et les cavernes reliant les aires 33–36, avec leurs puissantes griffes.

Créature. Une ombre des roches réside dans cette caverne, vivant des petits animaux qui sont attirés en ces lieux. Elle attaque avidement toute créature qui s'aventure dans son repaire, sauf l'ombre des roches qui vit dans l'aire 34, un individu beaucoup plus âgé qui est établi ici depuis bien plus longtemps.

Ombre des roches : pv 74 ; voir *Manuel des Monstres* page 147.

Trésor. Cette créature n'a pas accumulé beaucoup de trésor encore. Dans la niche au nord de sa caverne se trouvent 180 po, 435 pa et un cimeterre de maître.

Suites de la rencontre. Cette créature n'attaque par l'ombre des roches plus vieille (un de ses parents) de l'aire 34. Si la bataille fait rage dans la caverne pour plus de 3 rounds, l'individu plus âgé se joint au combat 5 rounds plus tard. Il tente d'attraper un seul morceau de nourriture (un personnage) avec son regard suscitant la confusion et une attaque de lutte pour ensuite l'emporter à toute vitesse dans son propre repaire.

34. Vieille ombre des roches (ND 7)

Des ossements se mêlent aux thallophytes de cette caverne, certains si vieux que les thallophytes les ont recouverts tout comme les pierres, voir davantage même.

Les ombres des roches ont creusé cette caverne, de même que les tunnels et les cavernes reliant les aires 33–36, avec leurs puissantes griffes.

Piège. L'ombre des roches de cette aire a creusé une trappe de 9 mètres de profondeur et en a recouvert l'ouverture avec des thallophytes et des ossements. La trappe a une longueur de 3 mètres et une largeur de 1,50 mètre. L'ombre des roches peut aisément sauter par-dessus mais un personnage imprudent pourrait fort bien y tomber.

Trappe (9 mètres de profondeur) : FP 1 ; aucun jet d'attaque nécessaire (3d6) ; jet de Réflexes permet d'éviter la chute (DD 15) ; Fouille (DD 17) ; Désamorçage/sabotage (n/a ; aucun mécanisme à désamorcer).

Créature. La vieille ombre des roches qui vit ici attend que quelqu'un tombe dans la trappe (ou essaie de la contourner) pour attaquer. Elle bénéficie d'un bonus supplémentaire de +6 pour se dissimuler dans cette caverne (pour un total de +7) car elle est elle-même recouverte de mousses et de thallophytes semblables à celles qui poussent sur le sol et les murs. Son compagnon a été tué il y a quelques semaines par les trolls de l'aire 36, avec l'aide du troll de l'aire 37.

Ombre des roches : pv 56 ; voir *Manuel des Monstres* page 147.

Trésor. Cette ombre des roches a accumulé un butin plus important, depuis toutes ces années qu'elle attaque les différentes créatures qui passent à portée (tout d'abord des nains et maintenant, certains des nouveaux arrivants). Elle envisage éventuellement de s'assurer des services de l'ombre des roches de l'aire 33 pour obtenir sa nourriture. Son trésor est caché parmi les thallophytes situées au fond de sa caverne. Il est constitué de 1223 po ; 1546 pa ; une gemme de 50 po ; une gemme de 10 po ; une statue de cuivre d'un guerrier nain (valeur de 100 po), une broche ornée de pierreries (valeur de 150 po) ; une paire de chandeliers en or (valeur de 100 po chacun) ; et un *anneau d'escalade*.

35. Cadavre d'ombre des roches

Un grand corps repose dans cette caverne, desséché et grouillant d'asticots. Sa peau couverte de plaques noires et ses longues griffes sont tout ce qui reste de sa forme humanoïde ; sa tête a été coupée. Mis à part cette dépouille, la caverne est vide. Une odeur âcre flotte dans l'air et quelques insectes bourdonnent ici et là. Le corps se trouve près du tunnel vers l'est.

Cette ombre des roches, le compagnon de la créature vivant dans l'aire 34, a été tuée par les trolls de l'aire 36 et 37 travaillant de concert. Sa tête se trouve d'ailleurs dans l'aire 37.

Les ombres des roches ont creusé cette caverne, de même que les tunnels et les cavernes reliant les aires 33–36, avec leurs puissantes griffes.

36. Gardes trolls (ND 7)

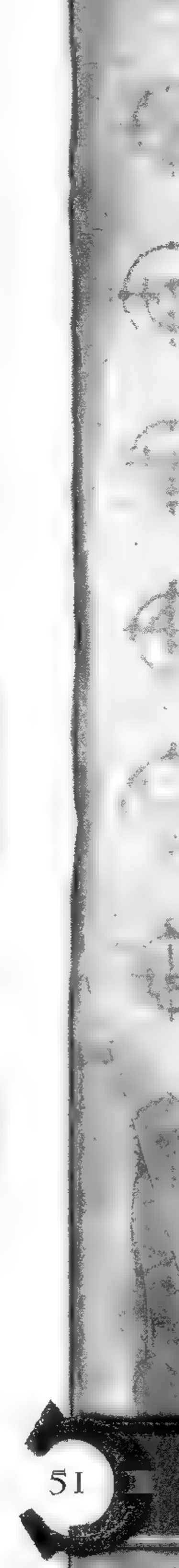
La portion centrale de cette caverne est une fosse d'environ 3 mètres de diamètre et d'une profondeur de 1,80 mètre, remplie d'ossements d'animaux et de bouses.

Les ombres des roches ont creusé cette caverne, de même que les tunnels et les cavernes reliant les aires 33–36, avec leurs puissantes griffes.

Créatures. Deux trolls, encore sauvages, ont été payés par les forces du Temple pour surveiller l'arrivée d'ennemis en provenance du nord. Leur attitude vis-à-vis des membres du Temple est plutôt positive car le troll de l'aire 37 les a aidés à défaire l'une des ombres des roches qu'ils détestent tant. Ils attaquent tout intrus et appellent à l'aide s'ils se sentent sérieusement menacés, espérant recevoir un soutien du troll de l'aire 37.

Trolls (2) : pv 70, 61 ; voir *Manuel des Monstres* page 179.

Trésor. L'un des trolls porte un collier d'ossements qui incorpore une bague ornée de pierreries (valeur de 100 po) et un pendentif (sans chaîne) de coraux sculptés (valeur de 150 po).





Notes générales concernant le Complexe du pont de l'Ouest

Cette aire, qui protège l'un des trois ponts à travers le Stalagos (spécifiquement, le pont du Feu), est dirigée par un puissant et insidieusement malfaisant demi-démon/demi-ogre mage nommé L'Gran. Les forces de L'Gran sont favorablement disposées envers les temples de l'Air et du Feu mais pas celles des deux autres (bien qu'officiellement, elles soient neutres sur ce point).

Le complexe des aires 31–57 comporte trois niveaux de sécurité. Lorsque les PJ arrivent pour la première fois, il est toujours à A. Si une de ces aires est attaquée, le niveau de sécurité passe à B le plus vite possible et y reste jusqu'à la fin de la journée. Si une autre attaque survient alors que le niveau de sécurité est à B, il passe à C le plus vite possible et y reste jusqu'à la fin de la journée.

A. Relâché. Tel que présenté. Tous les gardes font 10 sur leur jet de Perception auditive et de Détection mais souffrent d'une pénalité de –5 à cause de leur inattention.

B. Prudent. Le troll de l'aire 44 se joint au troll de l'aire 37. De même, le géant de l'aire 49 se joint à celui de l'aire 46. Les gnolls de l'aire 50 se joignent à ceux de l'aire 51. Tous les gardes font 10 sur leur jet de Perception auditive et de Détection, sans aucune pénalité.

C. Alerte. Les magiciens de l'aire 40 jettent des sorts appropriés sur les géants, les trolls ou les autres gardes (dans cet ordre). Les magiciens, leurs dinosaures et L'Gran se regroupent dans l'intersection entre les aires 44 et 46. Tous les gardes font 10 sur leur jet de Perception auditive et de Détection, sans aucune pénalité.

Tous les gardes et le reste du personnel portent le triangle de fer noir de l'Œil élémentaire ancestral. La couleur prédominante de leurs vêtements est le noir.

Les aires 37–51 sont illuminées par des torches placées dans des appliques en fer. Tous les plafonds font 4,50 mètres de hauteur à moins de mention contraire et les portes sont en bois (solidité 5, pr 15, DD 18 pour enfoncer si verrouillée ; les DD des jets de Crochetage sont mentionnés pour chaque aire).

Les habitants des aires 37–51 connaissent la disposition générale des aires 35–53 et sauraient comment sortir d'ici par l'aire 1. Ils connaissent la présence de l'ettin et des rumeurs existent concernant la présence d'un dragon au nord. Ils connaissent et détestent les orques au sud. Ils connaissent également la disposition générale du Temple. Ils savent qu'il y a un lac au milieu du cratère et trois ponts qui permettent de se rendre sur l'île où résident les maîtres. Ils savent également que la porte à l'autre extrémité du pont ne peut être ouverte que par une clef spéciale que possèdent presque exclusivement les prêtres.

Présages

Si les PJ interrogent les PNJ qu'ils rencontrent et fouillent dans leurs effets personnels, il se peut qu'ils découvrent des indices quant aux événements qui surviendront plus tard :

1. Le Champion du Mal élémentaire. Les rêveurs d'apocalypse du Cercle intérieur croient en une prophétie qui raconte qu'un individu viendra qui les aidera à atteindre leur but. Ils nomment cette personne le Champion du Mal élémentaire et sont frénétiquement à sa recherche.

2. Les pouvoirs des rêveurs d'apocalypse. Lorsque la plupart des PNJ rencontrés dans le Temple parlent des rêveurs d'apocalypse, ils le font à mi-voix. Ils sont extrêmement mystérieux et terrifiants, capables de connaître vos plus sombres secrets instantanément pour les retourner contre vous, glacer votre âme et tordre votre esprit avec un hurlement qui rend fou. Ils traitent en égaux avec les démons et ont communié avec Tharizdun lui-même en rêve.

3. Demi-élémentaire. Ces créatures sont vues comme étant presque divines par les adeptes de l'Œil élémentaire ancestral, qui n'en parlent qu'avec révérence et crainte. Les demi-élémentaires détiennent de grands pouvoirs à leurs façons et leur esprit n'est pas comme celui de simples mortels ; on ne peut jamais deviner leurs véritables pensées, si nobles.

37. Guerrier troll (ND 7)

Un chandelier simple en fer noir et portant dix bougies allumées, repose sur une robuste table de bois d'apparence rustique située au milieu de la pièce. Une pique a été coincée, la pointe vers le haut, dans une fente entre deux pierres du plancher, près de la table. Une grosse tête ébène, avec des yeux composés et d'imposantes mandibules, est empalée au sommet de la pique, son sang ayant depuis longtemps séché le long de la hampe de l'arme. Un grand arc long et un carquois de flèches sont appuyés contre le mur sud-est.

Créature. Un guerrier troll de niveau 2 nommé Krall monte la garde ici. Il porte une armure à plaques et manie une très grande double-lame (dégât 2d6/2d6). Krall sert fidèlement le Temple et porte le symbole du triangle noir. Il tente lentement de convaincre les trolls de l'aire 36 de se convertir et de travailler officiellement pour la cause.

Krall : troll (m) Gue2 ; pv 88 ; voir appendice 3.

Tactique. Krall interroge tous les intrus, même ceux qui portent les couleurs du Temple ou les symboles appropriés. Un jet de Bluff ou de Déguisement réussi (contre Psychologie ou Détection respectivement) permettra aux PJ de passer.

Trésor. L'arc est un arc long composite (Force 20) pour lequel aucune corde ne peut être trouvée ici. Les vingt flèches dans le carquois sont toutes de maîtres.

38. Repaire désert (ND 2)

Un rideau vert portant de nombreuses taches sombres se trouve le long du mur sud-est de cette pièce dont l'odeur est répugnante. Deux grands lits, une table de bois, trois grandes chaises et une lourde malle complètent l'ameublement de la pièce. Le long des murs nord-est et nord-ouest, à environ 1,80 mètre du sol, une longue étagère en bois présente une série de crânes ; la plupart sont humains mais quelques-uns semblent elfes, nains, gnomes ou même appartenir à de quelconques créatures bestiales.

C'est le repaire de deux trolls, l'un se trouvant dans l'aire 37 et l'autre dans l'aire 44. Entassées sous un des lits se trouvent plusieurs feuilles de papier, une bouteille d'encre et une plume que l'un des trolls utilise pour apprendre à écrire.

Piège. La malle est verrouillée (jet de Crochetage, DD 20) et est gardée par un piège grossier mis en place par les trolls. Le piège projette une flèche depuis l'intérieur de la malle, lorsque celle ci est ouverte.

Flèche empoisonnée : FP 2 ; +10 distance (1d6/x3 plus poison - venin de guêpe géante) ; jet de Vigueur (DD 18) pour résister (1d6 Dex/1d6 Dex) ; Fouille (DD 18) ; Désamorçage/sabotage (DD 20).

Trésor. Le coffre contient 1208 pa, trois bâtonnets fumigènes, une cotte de mailles de maître de taille moyenne, un sac d'os humains brisés et une carte roulée. La carte montre une route conduisant du Temple à un repaire de troll dans une caverne à une quinzaine de kilomètres d'ici (douze trolls y vivent, y compris un adepte de niveau 2 et un homme d'armes de niveau 3).

39. Dinosaures (ND 5)

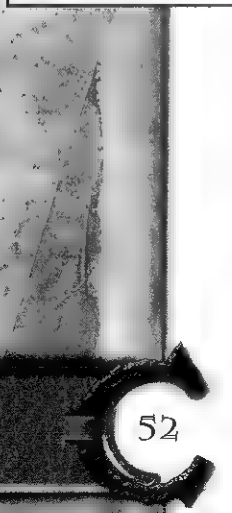
Une herse fermée bloque l'entrée de cette pièce qui sent l'urine et le sang. D'étranges sons en proviennent. Un levier dans le mur nord du court couloir conduisant à cette salle se trouve en position abaissée. Il est situé à environ 1,50 mètre de la herse.

La herse peut être abaissée ou relevée avec le levier. Il faut un round complet pour accomplir l'une ou l'autre de ces actions. La pièce de l'autre côté contient quelques os brisés et mâchés et des flaques de sang séchées.

Créatures. Deux deinonychus sont hébergés ici, animaux de compagnie malicieux d'Heunar et Tippesh (aire 40). Ces bêtes sont toujours affamées et attaquent toute créature autre que leurs maîtres magiciens si elles en ont l'occasion, sans pour autant mettre stupidement leur vie en danger pour ce faire.

Deinonychus (2) : pv 33, 40 ; voir *Manuel des Monstres* page 56.

Suites de la rencontre. S'il est menacé, Heunar tentera peut-être de libérer les deinonychus pour qu'ils attaquent ses ennemis. Lorsqu'il n'est pas dans ses quartiers, Heunar peut souvent être rencontré ici, en train de nourrir ses créatures.



40. Quartiers des magiciens (ND 8)

L'odeur forte de l'encens remplit la pièce. Un seul lit, de bonne taille, une longue table couverte de matériel d'alchimiste, une penderie et deux commodes occupent l'espace. Un gros sablier repose sur une des commodes. Au centre de la pièce, un cercle rempli de glyphes et de signes cabalistiques a été tracé sur le sol avec de la craie rouge. D'autres signes et symboles décorent les murs et le plafond.

La table contient tout l'équipement nécessaire pour fabriquer des potions, en plus d'un brasero pour l'encens et un petit scorpion monstrueux empaillé.

Créatures. Heunar est un magicien demi-orque de niveau 4 et sa compagne Tippesh est magicienne humaine de niveau 6 spécialisée dans les sorts d'évocation. Ils servent tous deux L'Gran sans grande loyauté mais sans grande haine non plus. Ils sont tous les deux fermement décidés à grimper le long de la chaîne de commandement de sorte qu'un jour, ils puissent travailler à l'intérieur du Fanum externe. Ils sont aussi tous les deux alliés avec le temple du Feu, un choix politique en ce moment, compte tenu que ce dernier est le plus puissant des quatre temples à l'heure actuelle.

Heunar n'est pas aussi laid que la plupart des demi-orques. Il possède une tignasse rousse et porte une tunique et un long manteau couverts de poches, de courroies et de crochets où il peut conserver ses composantes à portée de main. Dans une de ses poches se trouve un morceau de papier avec les mots « Le feu dévore mes ennemis » (c'est une phrase utile à l'intérieur de temple du Feu).

Tippesh est une grande femme robuste avec des cheveux noirs courts et un gros tatouage de chauve-souris sur le visage. Elle porte des vêtements ajustés aux couleurs orange et jaune criardes.

Heunar : demi-orque (m) Mag4 ; pv 13 ; voir appendice 3.

Tippesh : humaine Évo6 ; pv 21 ; voir appendice 3.

Tactique. Ces magiciens connaissent tout le monde, se faisant un point d'honneur de rencontrer chaque personne au fur et à mesure de leur progression dans la hiérarchie du Temple. Ils attaquent tous ceux qu'ils ne reconnaissent pas. Un jet opposé réussi de Déguisement pourra s'avérer utile dans cette situation mais l'usage de Bluff ne parviendra pas à les convaincre qu'un personnage est un membre de l'organisation du Temple.

S'ils se retrouvent en plein combat, ils apprécient tous les deux de pouvoir se déplacer librement. Tippesh utilisera ses *chaussons d'araignée* et Heunar boira sa *potion de lévitation* pour s'éloigner de ceux qui cherchent à venir au corps à corps avec eux. S'il a été prévenu à l'avance de l'arrivée des ennemis, Heunar courra jusqu'à l'aire 39 pour libérer les deinonychus. Ils utiliseront ensuite leurs sorts pour attaquer leurs ennemis pendant que les dinosaures vont directement au corps à corps.

En combat, Heunar lance *invisibilité*, *convocation de monstres* II, *bouclier* et *projectile magique*, dans cet ordre. Règle générale, Tippesh passe la plus grande partie de sa journée en *armure de mage* et jette *boules de feu* et *éclairs* en premier ; mieux vaut prévenir que guérir, croit-elle.

Pièges. Chacun des livres de sorts présentés plus loin est piégé avec *runes explosives*.

Runes explosives : FP 4 ; explosion de 3 m de rayon (6d6) ; le lecteur ne bénéficie d'aucun jet de sauvegarde, les autres doivent réussir un jet de Réflexes (DD 14) pour demi-dégâts ; Fouille (DD 28) ; Désamorçage/sabotage (DD 28).

Trésor. Parmi le fouillis qui se trouve sur la table se dissimule une *potion de pattes d'araignée*. Dans l'ensemble, le laboratoire a une valeur de 500 po mais un poids de 20 kilogrammes et son matériel est plutôt encombrant. La penderie et les commodes renferment des effets personnels et des vêtements, bien qu'on y retrouve également une boîte de bijoux de fantaisie (5 articles valant 1 po chacun) et trois livres. Deux d'entre eux sont des livres de sorts renforcés d'argent (voir les caractéristiques d'Heunar et Tippesh à l'appendice 3).

Le troisième livre est un vieil ensemble de registres du Temple du Mal élémentaire. Seul le premier quart des pages du livre a servi. Les bases de l'historique du temple y sont présentées et il est fait mention spécifiquement du sort de Lareth le Bel (voir chapitre 3). Le livre expose clairement que le prêtre ressuscité connaît beaucoup de choses à propos du culte et pourrait représenter une menace dangereuse à laquelle le culte devra apporter une solution. Selon les registres, Lareth demeure introuvable mais se trouve probablement dans la région d'Hommlet ou de Nulb.

41. Dépôt d'armes

Des râteliers d'armes et de boucliers sont accrochés aux murs de cette pièce et d'autres armes reposent sur deux tables au centre de la pièce. Épées longues, lances, morgensterns, fléaux d'armes lourds et hallebardes sont sur les murs alors qu'épées courtes, dagues, javelines, nunchakus, marteaux de guerre et haches de lancer se retrouvent sur les tables. Une lanterne éteinte est posée sur une petite table au milieu de la pièce.

Dix exemplaires de chacune des armes mentionnées se trouvent dans la pièce.

42. Entrepôt

Boîtes, barils, sacs et paquets remplissent cette salle d'entrepôt poussiéreuse.

Les produits trouvés ici sont relativement frais et comprennent des denrées alimentaires (farines, fruits, légumes, viande séchée et ainsi de suite) et des produits non périssables (60 mètres de corde, 9 mètres de chaîne, couvertures, papier, torches, outils, etc.).

43. Quartiers de L'Gran (ND 10)

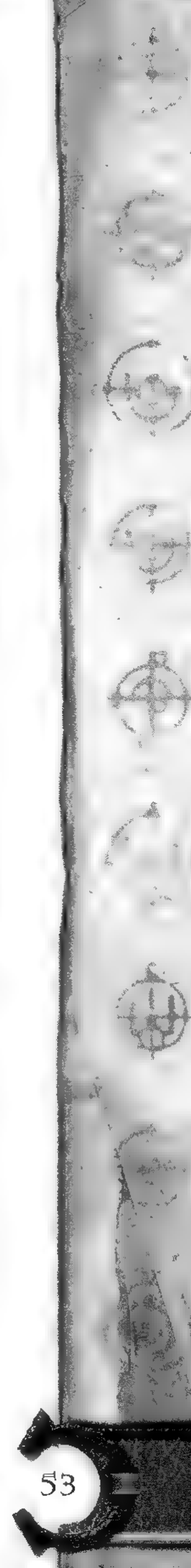
Cette pièce macabre renferme une pile d'ossements, certains écrasés. La forme de la pile laisse à penser que quelque chose ou quelqu'un de grande taille se vautre dessus régulièrement. Les murs et le plancher ont été aspergés de sang, bien que la plupart des taches semblent être assez anciennes.

Créature. L'Gran est le demi-démon/demi-ogre mage qui commande ce complexe. C'est une créature cruelle et sadique, comme il convient à sa nature infernale. C'est un croyant convaincu que le monde sera meilleur lorsque Tharizdun sera libéré et il accepte volontiers de travailler pour les rêveurs d'apocalypse, quelles que soient leurs demandes. Malgré tout, sa nature chaotique complique tout rapport avec lui et les prêtres du culte l'ont donc placé dans les mines afin de ne pas avoir à traiter avec lui trop souvent.

L'Gran a de longues cornes courbées, des écailles aile-de-corbeau qui couvrent environ les deux tiers de son corps et des yeux jaunes perçants. Il porte un kilt vert et une large ceinture couverte de plaques de cuivre.

L'Gran porte également le symbole du temple du Feu (un pendentif rouge en forme de diamant accroché au triangle noir inversé standard) mais seulement parce que ce temple le paie et se trouve présentement en tête de la lutte au pouvoir plutôt que pour des raisons philosophiques. Il prend cependant un soin particulier à escorter le personnel du temple du Feu à travers le territoire qu'il contrôle mais il ne les aiderait pas si un conflit réel devait prendre place avec des membres des autres temples (un fait qu'ignore le temple du Feu). Dans un cas pareil, L'Gran suivrait sans doute son impulsion chaotique et malfaisante du moment.

L'Gran : demi-fiélon/demi ogre mage (m) ; pv 43 ; voir appendice 3.





Tactique. L'Gran se méfie de tout mais est extrêmement vain. Tout jet opposé de Bluff ou de Déguisement contre lui par des intrus se faisant passer pour du personnel du Temple subit un malus de –2, à moins que l'on fasse appel à son ego (les flatteries vous ouvrent toutes les portes). L'Gran sait que le géant du pont attaque tous ceux qui ne sont pas accompagnés par lui ou un autre membre du personnel du complexe ; aussi accompagne t-il ceux qui réussissent à le tromper. Malheureusement, cela signifie qu'il continue à poser des questions en cours de route, entraînant d'autres jets de compétence.

Trésor. Enterré sous les os (jet de Fouille, DD 17) se trouve un petit *sac sans fond* (poids maximum de 125 kilogrammes). Le sac contient une *potion de soins modérés*, trois morceaux de jais valant 100 po chacun, un cimeterre de maître, trois fioles d'antidotes, des outils de maître cambrioleur, une petite chemise de mailles et un parchemin de magie arcane avec le sort *verrou du mage*. Ces objets appartiennent tous à Descritade (voir aire 44).

Suites de la rencontre. Au besoin, L'Gran peut être rencontré n'importe où dans son petit domaine (aires 37–51), étant donné qu'il se promène fréquemment afin de s'en prendre verbalement à ceux qui se trouvent sous sa coupe.

44. Grand hall (ND 7)

Cette vaste chambre semble être une grande salle de festin. Quatre longues tables avec des bancs de chaque côté occupent la plus grande partie de la surface. Les derniers 4,50 mètres de la salle dans le coin sud-ouest sont surélevés d'environ 30 centimètres. Un trône de bois s'appuie contre le mur, sculpté d'images de feu et de tourments. Une longue chaîne est fixée dans le mur, son autre extrémité enroulée à côté du trône.

Une petite humanoïde est suspendue à des menottes dans le mur sud-est, ses pieds se trouvant à 90 centimètres du sol. Les murs autour et derrière elle sont tachés de marron et striés de fentes et d'indentations. Près de l'entrée dans le mur nord-ouest se trouve un amas de sphères métalliques noires, chacune d'elle faisant environ 10 centimètres de diamètre.

Le trône est celui de L'Gran et la chaîne retenait son loup des Abysses, maintenant mort, tué par Descritade, la halfeline enchaînée au mur.

Créature. Slaazh, le guerrier troll de niveau 2 en armure à plaques cloutée manie une très grande épée à deux mains (2d8 points de dégâts). Il monte la garde auprès de Descritade, la menaçant de temps à autre mais se contentant généralement de garder les lieux. Son repaire se trouve dans l'aire 38.

Slaazh : troll (m) Gue2 ; pv 86 ; voir appendice 3.

Descritade est une halfeline multiclassée roublarde/barbare qui a volé L'Gran et les autres une fois de trop et s'est fait prendre (mais pas avant d'avoir tué l'animal de compagnie de L'Gran). Elle est maintenant suspendue à des menottes dans le coin sud-ouest, attendant la prochaine rencontre au cours de laquelle L'Gran compte s'adonner à son sport favori, le lancer des sphères métalliques, depuis l'autre côté de la pièce, sur une victime enchaînée. Ce qui, à ses yeux, rend la chose plus intéressante est que l'impact, bien que douloureux, n'est pas létal (à moins de frapper la tête) et que la victime peut survivre à plusieurs coups.

Si des aventuriers pénètrent dans la salle et combattent le troll, Descritade les encourage. Elle connaît ce que tout le monde sait ici à propos de la disposition des lieux (elle faisait partie des troupes de L'Gran jusqu'à tout récemment) et promet à ses sauveteurs potentiels soutien et information en échange de sa liberté. Elle ne ment pas ; elle leur dit tout ce qu'ils veulent savoir à propos des lieux et les aident à combattre tous les ennemis qu'ils rencontrent. Cependant, Descritade est sauvage et avide et elle ne représente pas la meilleure alliée qui soit. Elle se plaint continuellement, n'a

aucun tact, est grossière et susceptible de dire juste ce qu'il ne faut pas lorsque ses « amis » tentent de négocier avec un PNJ important. Elle essaie également de dérober des trésors aussi souvent que possible.

Descritade : halfeline Rou3/Barb3 ; pv 41 ; voir appendice 3.

Tactique. Le troll questionne tous les intrus, même ceux habillés aux couleurs du temple ou portant les symboles appropriés. Un jet opposé de Bluff réussit permet aux PJ de passer leur chemin.

45. Gardes (ND 4)

Ce simple poste de garde est meublé de deux tables rondes encerclées de chaises. Les tables sont tachées et couvertes de tasses, de croûtes de pain, de cartes à jouer, de dés et de graffitis gravés avec des couteaux maniés par des mains qui s'ennuient.

Créatures. Huit hommes d'armes humains de niveau 1 sont postés ici en tout temps. Ils peuvent ainsi attaquer tout intrus dans l'aire 46 ou qui viendrait du nord ou du sud du grand passage. Ils gardent leur porte ouverte afin de voir qui passe dans le couloir bien que, à moins d'être en état d'alerte, ils ne postent aucun des leurs à la porte pour regarder ce qui se passe ailleurs dans le couloir. Ils se fient plutôt à leur ouïe (Perception auditive +2).

Humains HdA1 (8) : pv 6, 8, 9, 4, 5, 6, 5, 10 ; voir appendice 3.

Suites de la rencontre. S'ils entendent des bruits suspects, ils mettent un round à se préparer puis se déplacent aussi rapidement que possible en direction du son. Par exemple, s'ils entendent des bruits de combat dans l'aire 46, ils y arrivent 3 rounds plus tard.

46. Le pont (ND 7)

Le couloir s'élargit ici en une salle. Un amas de pierres relativement rondes se trouve dans le coin sud-est. Au nord, un passage conduit en dehors des murs du cratère et sur un pont de pierre de 6 mètres de largeur qui s'étend par-dessus les eaux grises et stagnantes qui remplissent la caldeira. De chaque côté de cette sortie, de grands humanoïdes de pierre en forme d'oiseaux, sculptée dans la pierre naturelle, montent la garde, figés pour l'éternité.

Les nains ont construit ces ponts de manière à pouvoir traverser facilement et sans danger les eaux du Stalagos, le lac de la caldeira, et ainsi rejoindre le cône intérieur (Le Fanum externe) Ce pont est connu sous le nom de pont du Feu, car il conduit à la porte de Feu. À chaque extrémité du pont, un losange de 90 centimètres a été gravé dans le roc du sol ; c'est le symbole du feu.

Créature. L'un des deux géants des collines (Rau ou Vêk) monte la garde ici pendant que l'autre se détend dans le repaire qu'ils partagent dans l'aire 49. Celui qui est de corvée n'hésite pas à utiliser les pierres pour attaquer des intrus.

Géant des collines : pv 102 ; voir *Manuel des Monstres* page 94.

Tactique. Le géant attaque tous les intrus, même ceux qui portent les couleurs du temple ou les symboles appropriés, à moins qu'ils ne soient accompagnés par L'Gran ou quelqu'un d'autre qu'ils reconnaissent.

Suites de la rencontre. Si les gardes de l'aire 45 sont toujours vivants, ils arrivent dans cet endroit 3 rounds après que ce soit faites entendre les premières clameurs du combat.

47. Caserne des gardes (ND 4)

Cette salle est remplie de couchettes. Le mur nord est couvert d'une fresque murale montrant des guerriers émergeant d'un triangle noir avec un Y renversé à l'intérieur. Les guerriers humains semblent charger, animés d'une grande rage. Un sac ou un petit coffret en bois ont été placés sous chacun des lits.

Les sacs et les coffrets ne contiennent que des vêtements et des effets personnels (peigne, miroir, rasoir, couteau, boîte d'épices, etc.)

Créatures. Seize hommes d'armes humains vivent ici, bien qu'à tout moment, huit d'entre eux montent la garde dans l'aire 45. Les autres se détendent ici. S'ils sont attaqués par surprise, seuls trois d'entre eux sont prêts à agir dans le premier round, trois autres dans le round suivant et les deux derniers sont prêts en 1d4 rounds ; il leur faut se réveiller, s'emparer de leur équipement, etc.

Humains HdA1 (8) : pv 8, 5, 6, 4, 7, 7, 6, 5 ; voir appendice 3.

Bien qu'ils soient loyaux à L'Gran, ils obéissent rapidement aux ordres des géants des collines car ces derniers les terrifient. Ils détestent les trolls et ne travaillent avec eux que si L'Gran est dans les parages.

Suites de la rencontre. Bien qu'ils ne soient pas de garde à proprement parler (ce qui leur occasionne un malus de –10 aux jets de Perception auditive), s'ils entendent le son d'une alarme ou s'ils sont prévenus d'une quelconque autre manière, ils seront tous prêts au combat en 1d4 rounds et se déplaceront en direction des troubles le plus rapidement possible.

Trésor. Sous l'un des oreillers d'une couchette (jet de Fouille, DD 20), un des gardes conserve un souvenir du temple de l'Eau. C'est une pierre bleu vert plate et carrée, avec les mots suivants gravés en commun : « Les vagues frappent sans relâche. » C'est une phrase utile dans le temple de l'Eau (aire 195) et ailleurs.

48. Entrepôt de nourriture

Boîtes, barils, sacs et paquets remplissent cette salle. Des cuissots de viandes attachés à des ficelles pendent du plafond.

La pièce contient des barils d'eau, des tonneaux de vin, des cageots et des sacs de denrées alimentaires (farine de blé, farine de maïs, sucre, sel, œufs pommes de terre, oignons, carottes, etc.) et des morceaux de viande salée.

49. Repaire des géants (ND 8)

Deux énormes lits de 3 mètres de long et de 1,50 mètre de large, sont appuyés contre le mur opposé. Au milieu de la pièce, les occupants de cette chambre ont empilé une quantité incroyable de pelures de melon. Plusieurs de celles-ci sont vieilles et pourries, donnant à la pièce une odeur doucereuse et légèrement écœurante de pourriture. La chambre contient également un grand coffre, une grosse fourrure qui semble servir de couchette et un baril ouvert.

Le baril est rempli d'eau fraîche. La fourrure est le lit de Farkis, le glouton sanguinaire.

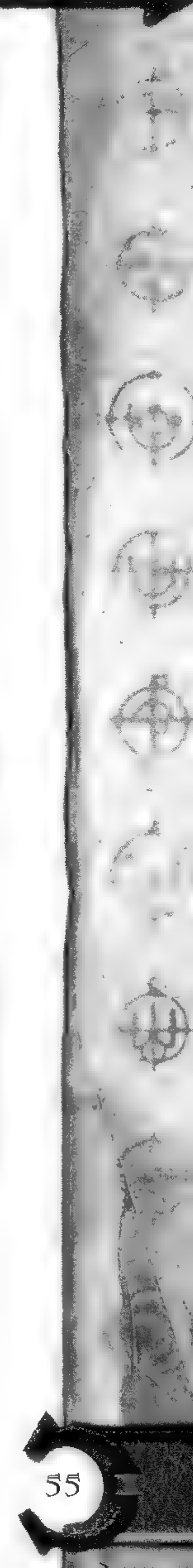
Créatures. Rau et Vêk, les deux géants des collines qui vivent ici, adorent les melons. L'Gran les approvisionne constamment en melon, afin qu'ils demeurent satisfaits. Un nouveau chargement arrive une fois par semaine mais seulement durant les derniers mois de l'été. Les deux géants adorent les melons presque autant qu'ils adorent leur glouton sanguinaire, Farkis.

Un des géants est ici pendant que l'autre est de garde sur le pont (aire 46).

Géant des collines : pv 102 ; voir *Manuel des Monstres* page 94.

Glouton sanguinaire : pv 45 ; voir *Manuel des Monstres* page 19.

Trésor. Le coffre est verrouillé avec deux serrures différentes (jet de Crochetage, DD 25 et 28 respectivement) et contient 4150 po ; une collection d'armes usagées (deux épées longues, trois



dagues, une masse d'armes lourde, une morgenstern, une hache d'armes, deux arbalètes légères et une épée courte de maître) ; un écu d'acier de maître ; et la tête d'une statue de bronze d'un humain grandeur nature (valeur de 20 po), le reste de la statue étant depuis longtemps détruit.

Suites de la rencontre. À moins que ce ne soit l'été et qu'ils disposent d'une réserve de melons frais ou que ce ne soit l'automne et qu'ils en aient mangé à satiété, ces géants ne sont pas particulièrement loyaux à L'Gran ou au Temple. Dans leur repaire, un pot-de-vin de 50 po (ou l'équivalent) les convaincra d'ignorer les PJ. Une offre de 250 po permettra aux PJ d'obtenir différentes informations. Finalement, une offre de 500 po est suffisante pour obtenir l'aide des géants lors d'un combat. À noter que Bluff est inefficace dans leur cas car ils n'en ont cure.

50. Caserne des gnolls (ND 5)

De nombreuses couchettes et des lits sont placés pêle-mêle dans cette pièce. Les murs sont couverts de dessins grossiers de chiens et d'humanoïdes d'apparence canine. De l'équipement, des vêtements et des ordures sont éparpillés un peu partout.

Il y a douze lits dans la pièce. La plus grande partie de ce qui se trouve sur le sol est constituée de restes de nourriture et d'équipement brisé, bien que certaines pièces d'équipement général (2 sacs à dos, une flasque d'huile, 6 mètres de corde, etc.) et des objets personnels (brosse remplie de poils, bracelet fait de dents, pierre à aiguiser, etc.) s'y trouvent mélangés également. Un personnage réussissant un jet de Fouille (DD 15) mettra la main sur une hache d'armes, une épée longue et dix flèches, toutes en bonne condition.

Créatures. Douze gnolls vivent ici, bien qu'à tout moment, six d'entre eux montent la garde dans l'aire 51. Les autres se détendent ici. S'ils sont attaqués par surprise, seuls trois d'entre eux sont prêts à agir dans le premier round, un autre dans le round suivant et les deux derniers sont prêts en 1d4 rounds ; il leur faut se réveiller, s'emparer de leur équipement et ainsi de suite.

Gnolls (6) : pv 11, 14, 12, 13, 9, 11 ; 2d10 po chacun ; voir *Manuel des Monstres* page 101.

Bien qu'ils soient loyaux à L'Gran, ils obéissent rapidement aux ordres des géants des collines qui les terrifient.

Tactique. Les gnolls interrogent tous les intrus, même ceux portant les couleurs du Temple ou les symboles associés. Un jet opposé de Bluff réussi les convaincra de laisser passer les PJ.

Suites de la rencontre. Bien qu'ils ne soient pas de garde à proprement parler (ce qui leur occasionne un malus de –10 aux jets de Perception auditive), s'ils entendent le son d'une alarme ou s'ils sont prévenus d'une quelconque autre manière, ils seront tous prêts au combat en 1d4 rounds et se déplaceront en direction des troubles le plus rapidement possible.

51. Gardes gnolls (ND 5)

Les portes au sud-est sont toutes les deux barricadées (DD 25 pour enfoncer).

Cette grande pièce comporte deux portes éloignées l'une de l'autre mais s'ouvrant toutes les deux dans le mur sud-ouest. Le mur nord-ouest comporte un certain nombre d'outils de mineurs tels que des pics, des marteaux et des pelles sur des crochets mais ces outils poussiéreux semblent ne pas avoir servi depuis fort longtemps.

Créatures. Les six gnolls qui montent la garde ici attaquent tous ceux qu'ils ne reconnaissent pas. L'un d'eux heurte le gong de son arme au premier round, si possible, afin de sonner l'alarme.

Ils connaissent l'existence des orques hostiles vivants au sud et les détestent pour leurs fréquents raids. L'Gran a promis d'envoyer un des géants dans ces cavernes afin d'éliminer les orques mais il n'en a encore rien fait.

Gnolls (6) : pv 11, 12, 15, 13, 9, 8 ; 2d10 po chacun ; voir *Manuel des Monstres* page 101.

Tactique. Les gnolls interrogent tous les intrus, même ceux portant les couleurs du Temple ou les symboles associés. Un jet opposé de Bluff réussi les convaincra de laisser passer les PJ.

Suites de la rencontre, Les cris et les sons d'une bataille amènent ici les humains de l'aire 47 en 1d4 +1 rounds.

Notes générales concernant les cavernes des orques

Une bande d'orques que le Temple a tenté d'incorporer à son organisation il y a déjà plusieurs mois s'est rebellée et est parvenue à s'enfuir dans ce secteur, ainsi que dans les cavernes au sud. Ils détestent les gnolls et les humains au nord et les ont affrontés à plusieurs reprises. Ils sont complètement terrifiés par le complexe secret du temple nain situé au sud.

Les orques n'utilisent pas de lumière, se fiant à leur vision dans le noir. Ils sont assez bien organisés et essaient de combattre leurs ennemis en masse aussi souvent que possible. Ils sont cependant dispersés, ce qui leur complique la tâche. Ils sont prudents et toujours en état d'alerte.

Si Murant, le chef des orques situé dans l'aire 58, entend des sons de bataille quelque part dans le repaire des orques, il charge en direction du combat en criant aux autres orques de se porter à l'aide de leurs congénères.

52. Sentinelles orques (ND 1)

Ce tunnel semble avoir été autrefois un conduit naturel créé par le refroidissement de la lave il y a de ça plusieurs siècles. Il grimpe de manière assez marquée vers le sud-est.

Les escaliers qui montent au sud ont été découpés dans le roc mais, à cette exception près, toute cette aire est entièrement naturelle.

Créatures, Deux orques sont postés ici en tout temps, à mi chemin dans les escaliers. Ils tendent l'oreille (Perception auditive +2) et surveillent attentivement, leur vision dans le noir leur permettant de voir environ jusqu'à la moitié de la salle/tunnel. S'ils perçoivent un signe d'intrusion, ils se replient dans l'aire 57 et alertent les gardes qui s'y trouvent.

Orques (2) : pv 4, 6 ; 2d10 po chacun ; voir *Manuel des Monstres* page 148.

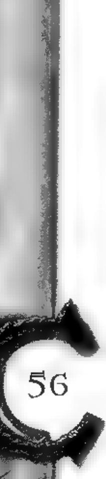
53A. Alarme

Les orques de l'aire 53B ont placé une fine ficelle à mi-chemin au travers de cette pièce, à environ 12,50 centimètres au-dessus du sol. Les PJ qui réussissent un jet de Détection (DD 22) la voient. Sinon, un personnage qui marche à travers cet endroit heurtera le fil sur un jet de 01–80 sur le d%. Si tel est le cas, des cloches à chaque extrémité du fil sont sonnées, alertant les orques de 53 B. Ceux-ci pourraient également entendre des PJ bruyants même s'ils évitent la ficelle.

53B. Chariot de combat (ND 4)

Un chariot aux hautes parois recouvertes de plaques de métal et munies de meurtrières se trouve au centre de la caverne. Des outils et des morceaux de fer inutilisables sont dispersés sur le sol.

Ce chariot est une nouvelle invention des orques, alors qu'ils préparent un important raid contre les gnolls du nord. Il fait 2,10 mètres de largeur et 3 mètres de longueur, y compris les extensions des côtés qui se prolongent vers l'arrière et servent à abriter deux perches permettant de pousser le chariot sans danger. Quatre orques peuvent ainsi pousser le chariot à la moitié de leur vitesse de déplacement normale et ils bénéficient d'un abri presque total



(sauf s'ils sont attaqués directement par l'arrière) puisque seuls leurs pieds sont exposés. Deux humanoïdes peuvent prendre place à l'intérieur, eux aussi profitant d'un abri presque total. Deux arbalètes à répétition ont été montées sur de solides pivots, procurant à ceux qui les utilisent un bonus à l'attaque de +1.

Créatures. Six orques sont postés ici, pour préparer et garder le chariot. S'ils entendent du bruit (notamment les cloches) dans l'aire 53A, ils se préparent à faire usage du chariot dans la bataille. Ils se placent à l'entrée de la caverne, bloquant effectivement le passage. Ils ne reculent que lorsque l'ennemi est dangereusement près. Les deux orques à l'intérieur sont les seuls qui peuvent voir ce qui se passe ; aussi passent-ils leur temps à crier des ordres à ceux qui poussent. Une fois le chariot placé à l'endroit désiré, les orques qui poussaient sont libres de se joindre au corps à corps.

Arbalétriers orques (2) : pv 8, 4 ; 2d10 po chacun ; arbalète à répétition (+1 distance) ; voir *Manuel des Monstres* page 148.

Fantassins orques (4) : pv 6, 7, 4, 5 ; 2d10 po chacun ; voir *Manuel des Monstres* page 148.

Ajustement ad hoc des PX. La présence du chariot de combat des orques augment le ND de cette rencontre de 1. Octroyez 50 % plus de PX que la normale pour la défaite de ces orques.

54. D'autres sentinelles (ND 2)

Cette grande caverne est en pente ascendante vers le sud. Des thallophytes croissent le long du mur est et sur le sol.

Les thallophytes sont inoffensives.

Créatures. Surveillant le passage vers le nord, quatre orques avec des arbalètes à répétition sont embusqués dans l'obscurité (Discrétion +0) et font feu sur tout ennemi qui s'approche. À moins que des clameurs ou des sons ne les aient prévenus de l'arrivée d'ennemis, les orques ne seront pas prêt à se battre avant qu'un intrus n'entre dans la caverne où ils se trouvent.

Arbalétriers orques (4) : pv 4, 5, 3, 6 ; 2d10 po chacun ; arbalète à répétition (+1 distance) ; voir *Manuel des Monstres* page 148.

55. Entrepôt

Le passage se termine en une autre grande caverne. La portion centrale de celle-ci est plus haute que ses bordures, prenant la forme d'un dôme d'une hauteur d'environ 1,50 mètre.

Dans la portion basse au sud de la caverne, les orques ont dissimulé les denrées et l'équipement qu'ils sont parvenus à dérober aux forces du Temple. Quelques cageots, des barils d'eau et des sacs de denrées alimentaires, certaines passablement vieilles, voisinent 15 mètres de corde, quelques planches de bois, un ballot de tissu noir épais et un petit tonnelet rempli de clous.

56. Caverne interdite.

Cet endroit semble vide. Un gros crâne d'orque et un marteau ont été dessinés sur la pierre, au milieu du sol de la caverne, avec une flèche pointant vers le sud-est.

Il y a de ça quelques semaines, les orques ont exploré les aires se trouvant au sud-est de cette caverne. Des pièges et un puissant golem (voir plus loin) les en ont chassés. Leur récit a pris de plus en plus d'ampleur et les orques croient maintenant que le dieu des nains hante les aires situées au delà de celle-ci.

57. Gardes orques (ND 6)

Des peaux et de la paille font office de lits, six pour être plus exact, dispersés un peu partout dans la caverne. L'alcôve à l'ouest est en fait une fosse.

La fosse fait environ 5,40 mètres de profondeur et sert de latrines et de lieu de disposition des ordures. Elle ne contient aucun objet de valeur mais un scarabée géant vit parmi les immondices. Chaque lit a un sac ou un ballot dissimulé parmi la paille ou les peaux, sacs qui ne contiennent que des effets personnels et de l'équipement de base (pierre à aiguiser, outils, chandelle, etc.). Un bélier portable repose à côté d'un des lits.

Créatures. Cette caverne abrite deux types de créatures différentes.

Scarabée géant. La fosse est l'antre d'un scarabée géant qui n'importune pas les orques, source de sa nourriture et des matériaux de construction de son nid. De même, les orques ont peur de l'insecte et ne l'embêtent pas. Le scarabée attaque cependant tout ce qui descend dans sa fosse.

Scarabée géant : pv 13 ; voir *Manuel des Monstres* page 207.

Orques. Six orques bien armés et munis de bonnes armures vivent ici. Chacun d'eux possède un niveau d'homme d'armes. Si un combat éclate ici, les orques essaieront de pousser au moins un personnage dans la fosse avec des charges à mains nues. Ils sont très loyaux vis-à-vis de leur chef, Murant et combattent jusqu'à la mort pour lui.

Orques HdA1 (6) : pv 10, 8, 9, 7, 15, 9 ; voir appendice 3.

Suites de la rencontre. Ces orques préféreraient, dans la mesure du possible, affronter des intrus dans la caverne au nord ou au sommet des escaliers se dirigeant vers le sud, selon le cas.

58. Chef des orques (ND 5)

Une étrange odeur plane dans cette caverne mais elle semble sombre et vide. Le plafond atteint 5,10 mètres de hauteur. Une plate-forme en bois est accrochée au mur sud-ouest mais elle semble dangereuse et vous ne voyez, de toute façon, aucun moyen simple de l'atteindre.

Caché dans la portion sud-est de la pièce se trouve une pile de fourrures et de peaux que Murant utilise comme lit.

La plate-forme, construite par les nains il y a bien longtemps pour atteindre une veine de minerai située en hauteur, est effectivement peu sûre. Un poids supérieur à 50 kg la fera tomber au sol, 3 mètres plus bas.

Créature. Murant, le chef des orques (il est prématuré d'appeler ce groupe une tribu ou Murant, un chef), a établi ses quartiers dans cette aire. Murant est un barbare de niveau 5 qui aime utiliser du poison sur sa lame. Il se lance généralement au combat avec sa hache empoisonnée avec du venin de grand scorpion monstrueux (DD 18, 1d6 For/1d6 For).

Murant porte un crâne de gros reptile sur la tête à titre de heaume et son armure de peau est couverte de petits fétiches ; plumes, os, crânes d'animaux, pièces de monnaie, etc.

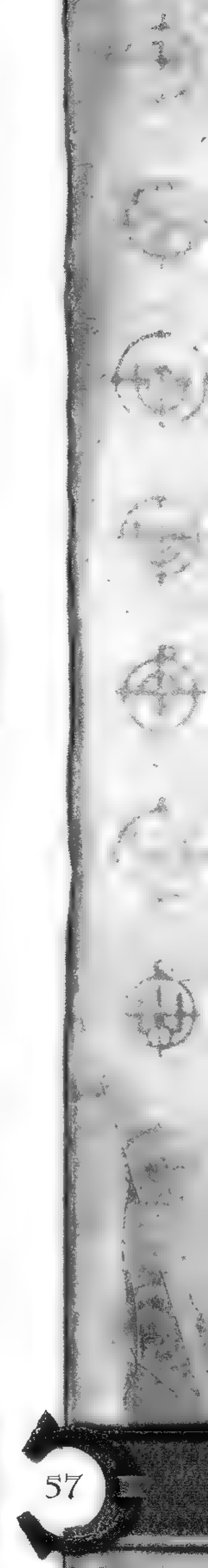
Murant : orque (m) Barb5 ; pv 47 ; voir appendice 3.

Suites de la rencontre. Murant va là où ses troupes se trouvent. S'il entend des bruits annonçant un problème, il se rend d'abord à l'aire 57 pour rassembler les orques qui s'y trouvent. Tout comme eux, il préfère ne pas combattre ses ennemis dans son repaire et se déplace vers ceux-ci plutôt que de les laisser venir à lui.

Trésor. Dans une petite niche située près de son lit (jet de Fouille, DD 18), Murant a dissimulé un sac. Celui-ci contient trois doses supplémentaires de venin de grand scorpion monstrueux, une *potion de soins légers*, 89 po, trois gemmes valant 50 po chacun, un bon cadenas (jet de Crochetage, DD 30) et sa clé et une *chope d'abondance* (voir appendice 1).

59. Repaire (ND 3)

Le sol de cette caverne est plan et poli. Un rudimentaire escalier en spirale, façonné de poutres de bois, grimpe jusqu'au plafond et disparaît dans un trou, à une hauteur de 6 mètres. Quelques ossements, une lame de couteau brisée et un pot en terre cuite fracassé sont éparpillés dans la pièce.



Les escaliers ont été construits par les nains pour accéder à un dépôt riche en minerai situé au-dessus de la caverne, créant du coup une deuxième caverne au-dessus de la première, d'une taille similaire. Les vieux escaliers branlants sont suffisamment robustes pour supporter un poids normal (autrement dit, ils ne sont pas dangereux) mais ils grincent affreusement lorsque quelqu'un y grimpe. Les jets de Déplacement silencieux subissent un malus de –20 dans cette situation.

> La pièce située au sommet des escaliers est à peu près de la même taille et de la même dimension que celle du dessous, mais on ne peut en sortir que par les escaliers. Un grand lit communautaire de couvertures et de morceaux de tissu est occupé par de petits orques frêles, visiblement maltraités. Un petit sanctuaire avec une idole en pierre sur le sol se trouve dans la portion occidentale de la salle et une pile d'objets divers repose de l'autre côté.

Créatures. Le groupe de créatures se trouvant dans cette pièce se compose de six orques mâles, douze orques femelles, six enfants orques et un esclave kobold.

Seuls les orques mâles combattent et ils se battent jusqu'à la mort. Même l'esclave kobold est trop maltraité pour être en mesure de se défendre.

Orques (6) : pv 4, 5, 4, 3, 2, 6 ; 2d10 po chacun ; voir *Manuel des Monstres* page 148.

Trésor. Une statue de pierre de Gruumsh, le dieu orque, se trouve dans le sanctuaire et son œil unique est constitué d'un héliotrope (valeur de 50 po). La pile d'objets comprend 15 mètres de corde en soie, un grappin, un bélier portable, une paire de dagues, trois grosses roches, un plateau en argent (terni et dentelé mais valant encore 50 po), une chemise de mailles, une lanterne, un petit miroir en acier et 3 mètres de chaîne.

60. Repaire orque (ND 5)

Les archers orques ouvrent le feu aussitôt que les personnages sont en vue, ce qui pourrait bien survenir avant que les personnages ne puissent voir ce qui est décrit ci-dessous, particulièrement si les PJ transportent des sources de lumière avec eux.

> Le passage se termine par un véritable mur de métal ; six pavois, certains portant le symbole du triangle noir, ont été attachés ensemble (quatre verticalement et deux autres horizontalement au sommet) avec des cordes et des chaînes, de manière à former un véritable mur d'acier. L'ensemble fait 3,60 mètres de largeur et 2,10 mètres de hauteur. De petits trous dans le mur des boucliers permettent tout juste de tirer une flèche au travers.

La caverne elle-même est dépourvue d'intérêt. Elle renferme des douzaines de paillasses et de lits faits de piles de chiffons et de tissus, un grand coffre en bois, un baril de 42 flèches près de l'entrée et un horrible symbole d'un œil rouge peint sur le sol.

Créatures. Le groupe de créatures se trouvant dans cette pièce se compose de sept orques mâles avec des arcs, vingt orques femelles, dix enfants orques et trois esclaves gobelins.

Seuls les orques mâles et les gobelins se battent et ces derniers ne le font que tant et aussi longtemps que les orques mâles les y obligent.

Archers orques (7) : pv 3, 5, 5, 4, 6, 3, 5 ; 2d10 po chacun ; arc long (+1 distance) ; voir *Manuel des Monstres* page 148.

Gobelins (3) : pv 3, 5, 4 ; non armé (–1 corps à corps) ; voir *Manuel des Monstres* page 104.

Tactique. Deux des mâles sont de garde à tout moment et ils gardent le mur de boucliers en position relevé en tout temps également. Quatre archers peuvent tirer depuis cet endroit. S'ils sont attaqués, ils tentent de garder le mur debout le plus longtemps possible ; des jets opposés de Force devront être tentés entre les orques et tous ceux qui essaierait de pousser de l'autre côté.

Trésor. Le coffre n'est pas verrouillé. De fait, la serrure a visiblement déjà été forcée. À l'intérieur, les orques y ont déposé quelques objets d'origine naine qu'ils ont trouvés dans le secteur :

- Une loupe.
- Une paire de flacons en étain avec un nain embossé sur chacun (valeur de 100 po chacun).
- Un pot en céramique décoré d'images de nains sur des poneys.
- Une cruche d'ale naine, encore fermée de son bouchon et de son sceau.
- Un symbole sacré de Moradin en argent (valeur de 25 po).
- Une robe de soie naine (valeur de 35 po).

Notes générales concernant le temple nain

Les aires 61–68 sont un temple nain dédié à Moradin et construit à l'époque où les mines étaient en fonction. Il est resté, de façon générale, intouché par les habitants des mines.

Tous les plafonds font 6 mètres de hauteur à moins de mention contraire et les portes sont en pierre (solidité 8, pr 60, DD 28 pour enfoncer si verrouillée ; les DD des jets de Crochetage sont mentionnés pour chaque aire).

Personne dans les mines ne connaît l'existence de la porte secrète entre les aires 69 et 70.

61. Porte scellée (ND 3)

> Cette porte de pierre est ornée de deux images-miroirs de têtes de dragons stylisées jaillissant des têtes de marteaux.

Piège. Cette porte (solidité 8, pr 60, DD 28 pour enfoncer) est verrouillée et se reverrouille automatiquement à chaque fois qu'elle se referme. La clé qui permet de l'ouvrir a été perdue depuis fort longtemps et il faut donc trouver un moyen de passer outre la serrure. Le jet de Crochetage nécessaire a un DD de 25. Cependant, si le personnage qui essaie de crocheter la serrure ne détecte rien à prime abord (jet de Détection, DD 30), un mécanisme actionne un piège au-dessus d'une fosse, juste de l'autre côté de la porte. Un sort de *déblocage* ou un *carillon d'ouverture* déverrouille la porte mais ne désactive pas le piège. La trappe fait 3 mètres de largeur et de longueur et 12 mètres de profondeur. Elle se termine tout au fond par des pieux acérés qui « attaquent » avec un bonus de +10 (1d4 pieux résultant en 1d4+5 points de dégâts par attaque réussie). La porte de la trappe est conçue pour ne s'ouvrir que lorsqu'un poids supérieur à 50 kg y est placé, du côté sud-est de la porte. Cela signifie que plusieurs personnes pourraient y tomber si elles passent la porte de manière rapprochée. Ce piège a une valeur élevée de DD de Détection, à cause de sa construction ingénieuse. La porte de la trappe se referme 5 minutes plus tard et le piège se désactive jusqu'à ce qu'il soit à nouveau activé par le mécanisme de la serrure.

Trappe hérissée de pieux (12 mètres de profondeur) : FP 3 ; pas de jet d'attaque nécessaire (4d6), +10 corps à corps (1d4 pieux infligeant 1d4 + 5 points de dégâts chacun en cas d'attaque réussie) ; jet de Réflexes (DD 20) permet d'éviter la chute ; Fouille (DD 30) ; Désamorçage/sabotage (DD 30).

Trésor. Deux orques morts reposent au fond de la trappe. L'un transportait des outils de maître cambrioleur, une épée longue, une épée courte, une arbalète légère, 12 carreaux d'arbalète de maître, une armure de cuir cloutée et 24 po. L'autre porte une cuirasse et transportait un urgrosh, une dague, 15 mètres de corde, 43 pa et 10 po.

62. Chambre de la fontaine

> Un bassin de 1,50 mètre de diamètre, surélevé de 60 centimètres au-dessus du sol par quatre pieds de marbre, domine cette petite chambre. Le bassin, actuellement vide, brille d'un vert lustré. Aussi incroyable que cela puisse paraître, il semble que cette grande fontaine soit faite d'une seule gemme, probablement une émeraude, taillée de l'intérieur



en plusieurs grandes facettes de manière à lui donner la forme d'un bol. Les murs de la pièce sont ornés d'images de nains de belle apparence sculptées à grands traits et avec des lignes angulaires ; ce sont visiblement des représentations idéalisées plutôt que réalistes. Dans chaque coin se trouve une énorme idole ressemblant à un marteau et une enclume.

La fontaine est en fait constituée de marbre. Sa fausse apparence de gemme ou de cristal est une illusion résultant d'un sort divin de niveau 7, aujourd'hui perdu. Si de l'eau (jusqu'à 4 litres par jour) y est versée par un prêtre nain de Moradin, l'eau devient instantanément bénite, comme si elle était sous l'effet du sort *bénédiction de l'eau*. Si un liquide autre que de l'eau est placé dans la fontaine ou que l'individu plaçant l'eau n'est pas un prêtre nain de Moradin, le liquide se met immédiatement à bouillir et explose en un nuage de vapeur qui inflige 1 point de dégât par demi-litre à tous ceux se trouvant dans la pièce (jet de Réflexes DD 20 pour demi-dégâts). Le nuage se dissipe immédiatement.

63. Reliquaire (ND 6)

La porte de cette pièce est verrouillée (jet de Crochetage, DD 30)

Deux orques, morts depuis longtemps, reposent dans le couloir devant cette porte. Ils ont été complètement dépouillés. Les vêtements qui leur restent sont noircis et brûlés.

Une fois que la porte est ouverte, utilisez la description suivante.

Cette pièce silencieuse en forme de croix fait 18 mètres de longueur par 12 mètres de largeur. Les murs sont couverts de tentures bleu foncé et argenté. Au centre de la pièce se trouve un long piédestal en pierre d'une hauteur de 75 centimètres. Il fait 3 mètres de longueur et 1,20 mètre de largeur. Sa surface est recouverte de velours bleu foncé. Au-dessus de ce coussin se trouvent six sphères argentées ornées de pierreries.

Pièges. Deux pièges sont présents dans cette pièce.

Piège de l'entrée. Un *glyphe de garde* a été jeté sur la porte mais les orques l'ont activé. Cependant, un autre piège attend ceux qui passent le seuil de porte pour entrer dans la salle. Le plancher juste de l'autre côté de la porte est piégé avec un autre *glyphe*.

Glyphe de garde : FP 3 ; souffle de froid, 1,50 m de rayon (5d8) ; jet de Réflexes pour demi-dégâts (DD 14) ; Fouille (DD 28) ; Désamorçage/sabotage (DD 28).

Piège du piédestal. Toucher n'importe laquelle des sphères sans préalablement dire « Moradin est grand » active un piège magique. Le contrevenant doit réussir un jet de Vigueur (DD 19) ou être *métamorphosé* en nain. De plus, il doit immédiatement réussir un jet de Volonté ou se retrouve *dominé*, cherchant à défendre les sphères contre tous ceux qui essaient de s'en emparer, de les endommager ou de les affecter d'une manière ou d'une autre. Les effets de ce sort doivent être traités comme s'ils étaient le résultat d'un sort jeté par un jeteur de sort de niveau 10.

Piège du piédestal : FP 5 ; victime *polymorphée* et *dominée*, jet de Vigueur (DD 19) et jet de Volonté (DD 20), respectivement, annule ; Fouille (DD 31) ; Désamorçage/sabotage (DD 31).

Trésor. Les six sphères (*sphères martelantes*) sont des objets magiques reliés au culte de Moradin. Voir l'appendice 1 pour de plus amples détails sur celles-ci.

64. Temple de Moradin (ND 11)

Un grand autel en forme d'enclume, d'une largeur de 4,50 mètres et d'une hauteur de 3 mètres, domine cette salle. Une volée de marches s'élève sur l'un de ses côtés pour



atteindre le sommet de l'autel où deux grosses gemmes brillent de mille feux. Les murs sont décorés de manière élaborée avec des images de nains maniant des marteaux et le plancher est recouvert d'une mosaïque de petits marteaux gris et blancs entrelacés. De grandes runes naines sont gravées dans le mur sud-est.
Un escalier dans le coin oriental s'élève jusqu'à un palier sur lequel s'ouvre une porte de pierre elle aussi gravée de runes.

Cet endroit est un temple dédié à Moradin, dieu des nains. Il a été abandonné il y a plusieurs années par les mineurs. Les runes naines sur le mur se lisent comme suit : « Moradin détruit les contrevenants mais récompense les fidèles. »

Un sort de *consécration* agit à tout moment dans cette chambre. Si un prêtre d'alignement bon réussit son appel aux énergies positives (c'est-à-dire qu'il réussit un jet de renvoi des morts-vivants avec un DD de 20) alors qu'il se trouve au sommet des marches de l'autel, un *marteau de guerre +2* apparaît sur celui-ci. 24 heures plus tard, ce marteau perd son pouvoir magique et devient un marteau de guerre de maître normal. Ce pouvoir ne fonctionne qu'une fois par semaine.

La porte secrète se trouvant au sud de la pièce peut être découverte sur un jet de Fouille réussi (DD 22 depuis l'intérieur et DD 30 depuis l'extérieur). Elle est également verrouillée (jet de Crochetage, DD 32).

Créature. Dès que quelqu'un entre dans la chambre, un golem de pierre semblable à un nain de 2,40 mètres (toutes proportions gardées) sort littéralement du plancher de pierre, à l'endroit marqué d'un G sur la carte. Il faut un round au golem pour sortir du plancher et il ne prend donc personne par surprise. Il attaque toute créature autre que nain se trouvant dans la pièce à moins



de recevoir l'ordre de cesser ses attaques d'un prêtre nain de Moradin (dans lequel cas, il s'enfonce à nouveau dans le sol).

Le golem ne quitte pas cette pièce et s'enfonce dans le sol dès que la pièce est vide.

Golem de pierre : pv 80 ; voir *Manuel des Monstres* page 106.

65. Chambre des Mystères

D'une dimension de 6 mètres de côté, cette salle carrée est dotée d'un plancher de marbre fin. Le plafond en forme de dôme est supporté par des poutres d'obsidienne courant le long des murs. Une lumière tamisée, un chant assourdi et l'odeur d'un sol riche en terreau flottent dans la pièce.
Suspendue à l'apex du plafond par une chaîne d'argent se trouve une émeraude unique grosse comme un œuf. Elle scintille dans la lumière surnaturelle, à environ 1,50 mètre du plafond.

L'émeraude est une relique magique de Moradin qui contient l'essence même du peuple nain. Les nains qui touchent la pierre acquièrent soudainement la connaissance parfaite de leur propre lignée et différentes informations sur leurs ancêtres. Toute créature autre qu'un nain qui touche à la pierre subit un effet similaire au sort de *confusion* (jet de Volonté, DD 16) pendant une durée de 10 rounds. La personne doit volontairement toucher la pierre, sans quoi elle est sans effet (et ne peut donc pas être utilisée comme une arme, en d'autres mots).

Trésor. La chaîne en argent vaut 100 po. L'émeraude a une valeur de 1000 po mais, à cause de son pouvoir magique, un nain sera prêt à payer jusqu'à 5000 po pour l'avoir.

66. Appartement des prêtres

Six petits lits de bonne qualité, quelques étagères de livre en pierre, une longue table basse de verre et deux grands coffres occupent l'espace de cette pièce. Les étagères sont vides pour la plupart, mais quelques tomes se trouvent encore sur certaines tablettes. Une aiguière en bronze repose sur la table de verre.

Un compartiment secret (jet de Fouille, DD 26) dans l'une des pierres du mur opposé à la porte révèle une grosse clé en or. Cette clé a une valeur de 25 po et ouvre la porte (et désactive le piège) de l'aire 67. Les livres sont tous écrits en nain et présente différents sujets religieux en rapport avec le culte de Moradin.

Trésor. L'aiguière en bronze vaut 20 po. Les coffres sont tous les deux bien verrouillés (jet de Crochetage, DD 30) et résistants (solidité 5, pr 30, DD 25 pour les forcer). Dans le premier coffre se trouve six vêtements sacerdotaux verts et gris, de la taille d'un nain, de même qu'un brûleur d'encens en or (valeur de 175 po). Le second renferme six masses d'armes lourdes, six ensembles de vêtements de la taille d'un nain et une petite bourse avec trois pierres à tonnerre à l'intérieur.

67. Trésorerie du temple (ND 5)

Les portes doubles qui conduisent à cette pièce sont verrouillées (jet de Crochetage, DD 32) et piégées. Les portes sont faites de fer et ont une épaisseur de 7,50 centimètres (solidité 10, 150 pv). Au centre de chaque porte se trouve un trou de serrure qui a la forme d'un visage de nain ouvrant la bouche. Un trou de serrure caché se trouve sous une dalle du plancher, en face des portes (jet de Fouille, DD 30). Si ce mécanisme n'est pas désactivé (jet de Désamorçage/sabotage, DD 32), un bloc de pierre de 6 mètres de côté et de 90 centimètres d'épaisseur tombe juste en face des portes. Effectuer un jet d'attaque pour tous les personnages se trouvant sous le bloc (qui sont, à moins de connaître d'une quelconque façon l'existence du piège, pris au dépourvu) avec un bonus de +20. Ceux qui sont touchés subissent 10d6 points de dégâts.

Chute de bloc : FP 5 ; +20 attaque d'écrasement (10d6) ; Fouille (DD 30) ; Désamorçage/sabotage (DD 32).

Un dais carré, sculpté dans la pierre et portant le symbole de Moradin de chaque côté, occupe le centre de la pièce. Différents objets, la plupart brillant de reflets d'or, se trouvent sur le dais. Trois grandes malles cerclées de fer sont appuyées contre le mur du fond.

Trésor. Les trois coffres verrouillés (jet de Crochetage, DD 26) contiennent chacun 3000 po. Le dais renferme les objets suivants : une boîte avec des engravures en or représentant des nains travaillant à la forge (valeur de 250 po), qui contient elle-même 10 améthystes d'une valeur de 200 po chacune ; une urne en or (valeur de 300 po) ; une petite statue en or de Moradin (valeur de 1000 po) ; et un livre sacré ordinaire avec des pierres précieuses enchâssées (valeur de 400 po).

68. Salle du festin de Moradin

Un plafond voûté avec des supports de pierre couverts de reliefs nains couronne ce vaste hall. De longues tables de pierre traversent la pièce de bord en bord, chacune surmontée d'un chandelier en fer suspendu par une lourde chaîne.
Un plateau de service en argent repose sur l'une des tables et une harpe en bronze est posée sur une autre.
Six portes conduisent à l'extérieur de la pièce.

Le plateau de service en argent vaut 200 po et la harpe a une valeur de 75 po.

Les portes conduisent à de petites salles. Les deux plus proches sont de petites salles à dîner privées avec chacune une table ronde, six chaises et des tapisseries abîmées montrant Moradin et la forge. Deux autres conduisent à des cuisines avec des fours, des entrepôts de nourriture et des bassins de lavage. Les deux dernières s'ouvrent sur des latrines.

69. Hydre (ND 7)

Le sol de cette caverne gigantesque est inégal, la portion la plus basse se trouvant au centre. Des pierres et des rochers se trouvent à la surface du sol, couverts de moisissures.

Un tunnel dissimulé conduit jusqu'au Stalagos. Il se trouve environ à mi-chemin le long du mur nord, caché derrière quelques rochers.

Créature. Une hydre à sept têtes a établi son antre ici. C'est une alliée des orques des aires 52–60, étant donné qu'ils la nourrissent de temps à autre. Plus souvent cependant, l'hydre se glisse hors de la caverne, à travers le tunnel, pour partir à la recherche de nourriture dans le Stalagos (où la chasse n'est pas très bonne).

Hydre à sept têtes : pv 82 ; voir *Manuel des Monstres* page 120.

Piège. La portion la plus au sud de la caverne est dangereuse. Si un personnage s'y promène ou fouille l'endroit pour une période de temps un tant soit peu prolongée, un éboulement mineur survient. Tous ceux qui se trouvent à 6 mètres ou moins du mur subissent 3d6 points de dégâts, un jet de Réflexes réussi (DD 15) réduisant ce montant de moitié. L'hydre sait qu'il vaut mieux ne pas s'aventurer par-là.

Trésor. Parmi les rochers de la partie orientale de la caverne (jet de Fouille, DD 15) se trouvent quelques os brisés, une épée longue de maître et un écu d'acier de maître.

70. Grande caverne

La porte secrète à l'ouest de cette aire est bien dissimulée (jet de Fouille, DD 22) Elle pivote au centre lorsqu'un bouton de pierre est enfoncé (il y en a un de chaque côté).



Notes générales concernant l'entrée du sud/temple de l'Air

Cet endroit est non seulement l'entrée la plus fréquemment utilisée pour accéder aux mines du Cratère mais il abrite également le temple de l'Air, l'un des quatre temples élémentaires que l'on retrouve à l'intérieur des mines. Ce sont donc les forces du temple de l'Air qui contrôlent l'entrée principale. C'est la raison principale qui explique qu'elles demeurent une faction compétitive dans la lutte avec les trois autres temples, malgré leur faiblesse relative.

À l'origine, cette section (les aires 73–95) était un quartier résidentiel pour les nains des mines.

Le complexe des aires 71–82 comporte trois niveaux de sécurité. Lorsque les PJ arrivent pour la première fois, il est toujours à A. Dans la semaine qui suit une attaque (ici ou à la Porte principale), le niveau de sécurité passe à B. Si, durant cette semaine, une autre attaque survient, la sécurité grimpe au niveau C pour une semaine puis redescend à B pour un mois.

A. Relâché. Les portes principales de l'aire 80 sont fermées mais elles ne sont pas barricadées. Personne ne se trouve derrière les meurtrières (aires 80A et 80B). Les gnolls de l'aire 79 ne se postent à cet endroit que si l'alarme est donnée. Tous les gardes font 10 sur leur jet de Perception auditive et de Détection mais souffrent d'une pénalité de –5 à cause de leur inattention.

B. Prudent. Les portes principales de l'aire 80 sont fermées avec une barre. Les gnolls de l'aire 79 occupent les aires 80A et 80B mais ils ne regardent pas à travers les meurtrières, à moins que l'alerte ait été donnée ou que les attaquants passent 3 rounds ou plus à tenter de passer outre les portes principales. Tous les gardes font 10 sur leur jet de Perception auditive et de Détection, sans aucune pénalité.

C. Alerte. Les portes principales de l'aire 80 sont fermées d'une barre. Les gnolls de l'aire 79 occupent les aires 80A et 80B et attaquent à vue quiconque n'est pas, de manière évidente, allié au Temple (porte des vêtements aux couleurs du Temple ou est accompagné de quelqu'un qui porte de telles couleurs). Tous les gardes font 10 sur leur jet de Perception auditive et de Détection, sans aucune pénalité.

Tous les gardes et le reste du personnel portent le triangle de fer noir de l'Œil élémentaire ancestral, avec en plus un petit cercle blanc et argent attaché à sa base avec deux maillons de chaîne fine. La couleur prédominante de leurs vêtements est le noir.

Les aires 71–82 sont illuminées par des torches placées dans des appliques en fer. Tous les plafonds font 6 mètres de hauteur à moins de mention contraire et les portes sont en bois (solidité 5, pr 15, DD 18 pour enfoncer si verrouillée ; les DD des jets de Crochetage sont mentionnés pour chaque aire).

Les habitants des aires 71–82 connaissent la disposition générale des aires 71–96 et celle du Temple dans son ensemble. Ils savent par exemple qu'il y a un lac au milieu du cratère et trois ponts qui permettent de se rendre sur l'île où résident les maîtres.

Fachish et Choranthe possèdent chacun une *clef mineure de l'Air*.

71. Gardes du temple (ND 4)

> Cette caverne est très haute de plafond. Au centre, un piédestal de roc, d'une hauteur de 3 mètres et d'un diamètre de 4,50 mètres, ressemble vaguement à une tour, avec ses côtés surélevés comme des remparts offrant couvert et protection à quiconque se trouverait dessus. Une forte brise souffle du sud-est.

Les nains ont érigé cette tour avec l'intention d'en faire un point de défense. Ceux qui se trouvent au sommet de la tour bénéficient d'un abri partiel conséquent lorsqu'ils sont debout et d'un abri presque total lorsqu'ils sont accroupis.

Le côté oriental de la tour présente une échelle de bois permettant aux gardes d'atteindre le sommet de la tour. En cas d'attaque, ils la relèvent.

Créatures. Six hommes d'armes humains de niveau 1 munis d'arcs longs montent la garde à cet endroit.

Humains HdA1 (6) : pv 9, 4, 6, 5, 5, 7 ; voir appendice 3.

Tactique. Les gardes interrogent tous les intrus, même ceux portant les couleurs du Temple ou les symboles associés. Un jet opposé de Bluff réussi les convaincra de laisser passer les PJ.

En combat, les gardes utilisent la tour au meilleur de ses capacités et défendent le temple situé au sud avec une loyauté féroce. Tout au long du combat, ils crient pour avertir ceux qui se trouvent au nord-est et au sud-est.

Suites de la rencontre. Si possible, les gardes de l'aire 72 apportent leur aide à ceux se trouvant ici, arrivant juste 2 rounds après que l'alarme ait été donnée. De même, si ces gardes entendent un appel à l'aide provenant des aires 72 ou 73, ils accourent aussi vite que possible pour y répondre.

72. Gardes du temple (ND 6)

> Une forte brise souffle de l'est. Cette vaste caverne semble vide, à l'exception de deux seaux en fer rouillés se trouvant dans la partie ouest de la caverne.

Créatures. Quatre gnolls et leur chef demi-orque (Graud, un barbare de niveau 4) se cachent dans la partie orientale de la caverne, espérant embusquer quiconque arriverait de l'ouest. Tout au long du combat, ils crient pour avertir ceux qui se trouvent à l'est et au sud.

Graud, le chef, a des cheveux très longs et ébouriffés et des cicatrices sur presque tout le corps. Il porte une chemise de mailles, des braies et c'est à peu près tout.

Gnolls (4) : pv 14, 11, 10, 10 ; 2d10 po chacun ; voir *Manuel des Monstres* page 101.

Graud : demi-orque (m) Barb4 ; pv 42 ; voir appendice 3.

Tactique. Les gnolls sont tellement habitués de subir les attaques des orques que quiconque venant de l'ouest est automatiquement attaqué. Ceux qui se présentent ensuite comme membre du personnel du Temple sont questionnés, qu'ils portent ou non les couleurs du Temple ou les symboles associés. Un jet opposé de Bluff réussi les convaincra de laisser passer les PJ.

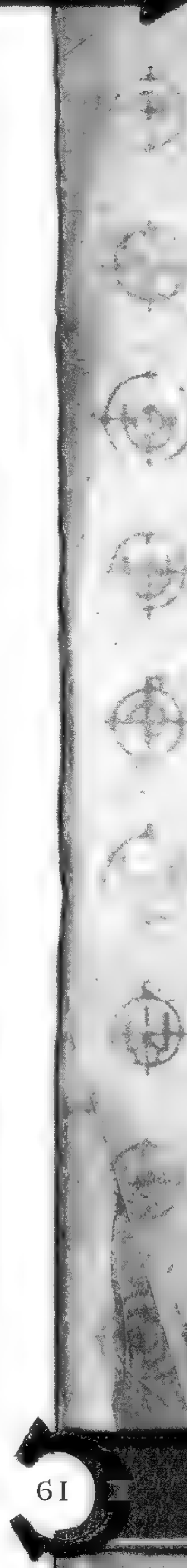
Suites de la rencontre. Si possible, les gardes de l'aire 71 apportent leur aide à ceux se trouvant ici, arrivant juste 2 rounds après que l'alarme a été donnée. De même, si ces gardes entendent un appel à l'aide provenant des aires 71 ou 73, ils accourent aussi vite que possible pour y répondre.

73. Temple de l'Air (ND 8)

> Cette vaste chambre est silencieuse, à l'exception d'un distant murmure, comme si l'air se moquait de quelqu'un de manière étrange et presque sinistre. Un dais carré de 4,50 mètres de côté, avec une volée de marches de chaque côté, attire l'attention au centre de la pièce. Le dais et les marches sont faits de marbre blanc avec des ciselures argentées.
>
> Le mur sud est décoré d'un relief grandeur nature dépeignant un tourbillon engouffrant humains, elfes, nains, halfelins et gnomes et les projetant de tous côtés, comme de vulgaires pantins. Le mur nord est une procession de huit tapisseries blanches et argentées, chacune montrant une créature démoniaque plus terrifiante encore que la précédente.

Toute cette aire est maudite, comme décrit dans le sort *sanctification maléfique*. En plus de l'effet de *protection contre le Bien* et du malus de malfaisance de –4 aux tentatives de renvoi des morts-vivants (+4 pour l'intimidation des morts-vivants), la *sanctification maléfique* accorde à tous les êtres d'alignement mauvais le pouvoir de *liberté de mouvement*, tout comme le sort du même nom, tant et aussi longtemps qu'ils se trouvent dans cette pièce.

Au sommet du dais se trouve une plate-forme circulaire d'albâtre bordée d'argent, avec des cercles concentriques du même métal gravés à l'intérieur. Cet autel mesure 50 centimètres de hauteur et 3





mètres de diamètre. Sur l'autel se trouvent une trompette d'argent et un encensoir peint en blanc ; ils reposent tous deux sur un trépied. Un morceau d'encens se trouve à l'intérieur de l'encensoir.

Créature. Fachish, un prêtre de niveau 7, se trouve habituellement ici lorsqu'il ne dort pas dans sa chambre (aire 75). Fachish est le grand prêtre du temple de l'Air et son assistante est Choranthe.

Fachish est chauve, petit et obèse ; il porte une petite barbiche noire. Il se vêt de robes ocre et d'un long foulard argent, en plus de son symbole du temple de l'Air.

Fachish : humain Prê7 ; pv 50 ; voir appendice 3.

Tactique. S'il est menacé, Fachish utilise l'encensoir pour convoquer un grand élémentaire de l'Air et lui ordonner d'attaquer les intrus pendant qu'il jette *confusion* et *immobilisation de personne* sur les ennemis. Il se méfie de tout le monde et vêtements et symboles du Temple n'y changeront rien. De fait, il s'attend davantage à un acte de traîtrise ou une attaque d'un agent d'un autre temple élémentaire que d'un intrus provenant de l'extérieur (ceux-ci sont très rares). Il réagit avec hostilité à la présence d'un intrus, à moins que celui-ci n'ait de bonnes raisons de se trouver ici.

Trésor. L'*épée de l'Air* (voir appendice 1) est cachée sous l'autel, qui glisse sur un côté (jet de Fouille, DD 20 pour découvrir ce mécanisme et jet de Force, DD 22 pour parvenir à déplacer l'autel). Fachish a prévu de récompenser Kellial (voir plus loin) avec l'épée très bientôt. La trompette a une valeur de 100 po et l'encensoir, 200 po.

Suites de la rencontre. Plusieurs développements peuvent survenir ici.

Tapisseries. Toute créature d'alignement autre que mauvais qui touche l'une de ces tapisseries doit réussir un jet de Volonté (DD 20) ou devenir temporairement folle, comme si elle était affectée par le sort *confusion* lancé par un jeteur de sort de niveau 12.

Encensoir et trompette. Si quelqu'un fait brûler de l'encens dans l'encensoir et souffle dans la trompette, un grand élémentaire de l'Air apparaît, comme si l'encensoir était un *encensoir de contrôle des élémentaires de l'Air.* Ces objets ne fonctionnent qu'au sommet du dais et seulement une fois par jour. L'élémentaire convoqué est de nature malfaisante. Une créature d'alignement autre que mauvais sera perturbée si elle touche l'encensoir ou la trompette. Si un individu qui n'est pas membre du culte de l'Œil élémentaire ancestral (ou de Tharizdun) souffle dans la trompette, il doit réussir un jet de Volonté (DD 20) ou devenir fou pendant 2d6 heures, pendant lesquelles il tempête, fulmine et ne peut rien faire d'autre. Même après que cette période se soit terminée, le personnage souffre d'une diminution permanente de 1d4 points de Sagesse.

Renforts. Si Choranthe entend un combat ici (DD 30 minimum à cause de la distance et de la porte fermée), elle accourt avec ses squelettes. Elle arrive en 3 rounds.

Trahison. Si Choranthe constate que Fachish est sur le point de mourir, elle tentera de négocier une entente avec ses tueurs, jurant de les assister s'ils tuent Fachish et quittent ensuite le secteur du temple de l'Air.

Autel et clef. Si un personnage monte sur l'autel, touche une *clef majeure de l'Air* et dit « Le vent disperse nos opposants », il est « béni » par la clef et peut maintenant ouvrir librement la porte du Feu (aire 1 du Fanum externe), qu'il possède ou non une clef le moment venu.

Destruction de l'autel. Si la plate-forme circulaire est détruite (solidité 8, pr 90, DD 35 pour casser), les effets de la *sanctification maléfique* sont dissipés, l'encensoir perd ses pouvoirs de façon permanente (tous les élémentaires convoqués par l'encensoir se dissipent automatiquement), tout comme l'*épée de l'Air.* Deux rounds plus tard, l'air dans la pièce commence à s'agiter et les pierres du plafond se mettent à tomber. Quiconque se trouve

dans la pièce à ce moment-là doit réussir un jet de Réflexes (DD 20), sous peine d'être heurté par l'une d'elles pour 3d6 points de dégâts. Cela se poursuit pendant 1d4+1 rounds. Le dais lui-même est endommagé. Fachish, s'il est présent, perd complètement la raison et demeure dans la salle malgré les pierres qui tombent.

Ajustement ad hoc des PX. À cause de la présence de la *sanctification maléfique*, octroyez un 10 % additionnel en points d'expérience pour chacune des créatures défaites à cet endroit.

73A. Caserne vide

Cette pièce contient 10 couchettes et une longue table couverte de vêtements, d'équipement et de nourriture. Une douzaine de tabourets sont éparpillés à travers la salle et les murs sont tous décorés d'un cercle argenté peint sur leur surface.

Les gardes qui occupent ses quartiers sont présentement tous en fonction dans les aires 71, 81 et 78.

74. Chambre de Choranthe (ND 7)

Cette grande chambre à coucher est décorée de squelettes d'ours gigantesques, en position menaçante, dans chacun des coins de la pièce. Un lit circulaire occupe le centre de la salle. Une boule de lumière orange rougeâtre de 75 centimètres de diamètre, presque complètement dissimulée par les fragments d'os tourbillonnants qui circulent à sa surface, flotte à 2,40 mètres au-dessus du lit. Sur les côtés, une commode, une garde robe et des étagères en fer couvertes de livres complètent l'ameublement.

L'objet au centre de la pièce est une *sphère spirituelle*. Il permet à Choranthe de contrôler le double de morts-vivants que ce qu'elle pourrait normalement, tant et aussi longtemps qu'elle et les morts vivants demeurent dans un rayon de 80 mètres de la sphère. Un jet de renvoi réussi détruit la sphère ; la sphère est considérée posséder 10 DV. Si elle est détruite, tous les morts-vivants que Choranthe contrôle redeviennent inertes, jusqu'à ce qu'elle rétablisse son contrôle (limité dès lors au nombre habituel). La *sphère spirituelle* ne peut pas être déplacée ou endommagée physiquement.

Les livres sur les étagères sont différents traités sur les élémentaires de l'Air et le culte des divinités malfaisantes.

Créatures. Choranthe, une prêtresse humaine de niveau 4 et quatre très grands squelettes (ours des cavernes) sont présents dans cette aire. Graud, son amant, partage la chambre avec elle mais se trouve actuellement dans l'aire 72. Choranthe ordonne aux morts-vivants d'attaquer (en augmentant leur moral tout d'abord) pendant qu'elle jette des sorts. Elle tentera de contrer toute tentative de renvoi faite par les intrus.

Choranthe a de longs cheveux blonds et porte habituellement des plumes et des os de petits animaux dans ses tresses. Elle s'habille de robes ocre avec un foulard argenté, de même qu'une cape noire.

Choranthe : humaine Prê7 ; pv 26 ; voir appendice 3.

Très grands squelettes (4) : pv 25, 26, 24, 30 ; voir *Manuel des Monstres* page 166.

Tactique. Choranthe se méfie de tout le monde et vêtements et symboles du Temple n'y changeront rien. De fait, elle s'attend davantage à un acte de traîtrise ou une attaque d'un agent d'un autre temple élémentaire que d'un intrus provenant de l'extérieur (ceux-ci sont très rares). Elle réagit avec hostilité à la présence d'un intrus, à moins que celui-ci n'ait de bonnes raisons de se trouver ici.

Trésor. La commode et la penderie renferment surtout des vêtements et des effets personnels mais une boîte verrouillée (jet de Crochetage, DD 21) est cachée dans un double fond de la penderie (jet de Fouille, DD 25). La boîte rembourrée à l'intérieur est faite de fer ciselé d'ivoire et d'argent (valeur de 85 po). À l'intérieur se trouve un collier de perles et d'argent (valeur de 350 po), un bracelet assorti (valeur de 200 po) et des boucles d'oreilles en perles (valeur de 150 po chacune).

Suites de la rencontre. Deux développements différents sont possibles en ce qui concerne Choranthe.

Aide au Temple : Si Choranthe entend un bruit de combat dans le temple de l'Air (DD 30 minimum à cause de la distance et de la porte fermée), elle accourt avec ses squelettes pour le défendre. Elle arrive en 3 rounds. Si elle entend des bruits de batailles n'importe où ailleurs, elle se prépare à se défendre (lançant *bouclier de la foi* et *endurance*), mais ne se porte au secours de personne.

Trahison. Si Choranthe constate que Fachish est sur le point de mourir, elle tentera de négocier une entente avec ses tueurs, jurant de les assister s'ils tuent Fachish et quittent ensuite le secteur du temple de l'Air.

75. Chambre de Fachish

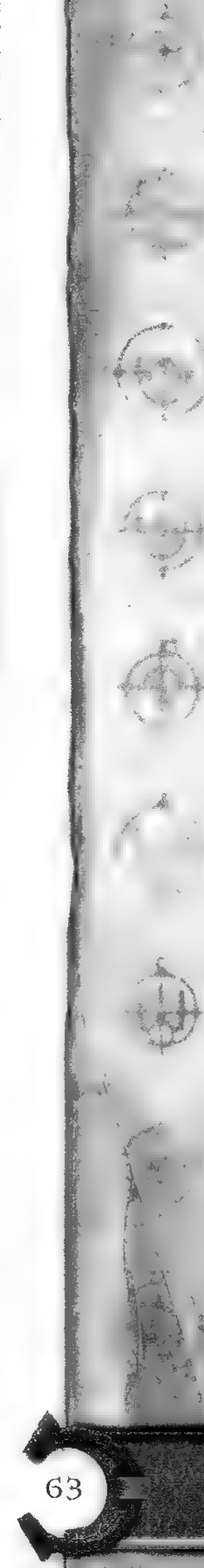
C'est une chambre à coucher somptueuse, comprenant un lit à baldaquins en bois couvert de couvertures et d'oreillers, deux penderies en bois également, une commode, un tapis circulaire tissé aux couleurs d'argent et d'azur, un bureau et une chaise, une table ronde avec deux sièges rembourrés et une paire d'étagères en bois remplie de livres. Un brasero posé sur la table illumine faiblement la pièce. Des peintures placées dans des cadres élégants décorent les murs.

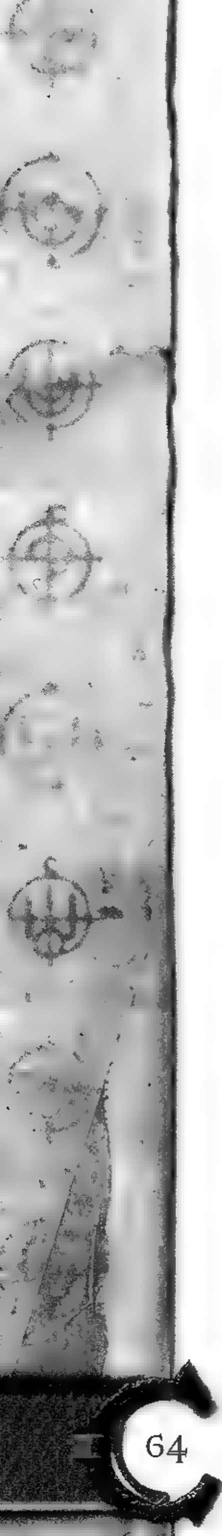
C'est la chambre à coucher de Fachish, le grand prêtre du temple de l'Air. Les penderies et la commode ne contiennent que des vêtements et des effets personnels. Les livres sont d'infâmes textes abjects traitant de démons, d'élémentaires de l'Air et de sujets et pratiques dégoûtantes, certains illustrées malheureusement.

Le bureau est couvert de papiers et de carnets qui font mention des marchandises parvenant dans le temple de l'Air en provenance du Fanum externe, de l'horaire des gardes, etc. Quiconque se donne la peine d'examiner de près ces documents peut découvrir les éléments suivants.

- Le nom du grand prêtre du temple de l'Air (l'homme vivant dans cette pièce) est Fachish. Son assistante est Choranthe et elle a un amant demi-orque du nom de Graud.
- Fachish prévoit de récompenser très bientôt un individu du nom de Kellial avec l'*épée de l'Air*.
- Fachish révère l'Œil élémentaire ancestral et une autre entité nommée Yan-C-Bin.
- On ne peut entrer dans le Fanum externe qu'avec la bénédiction d'une clef majeure et il existe une clef différente pour chaque porte.
- Quatre temples existent dans les mines, un pour chaque élément. Le chef du temple du Feu se nomme Tessimone.
- Les temples dans les mines sont en lutte les uns contre les autres et se font même parfois carrément la guerre. Le temple de l'Air tire plutôt mal son épingle du jeu en comparaison des autres temples.
- Le secteur dans lequel se trouve le temple de l'Air, de même que plusieurs des autres chambres se trouvant à l'est, étaient autrefois des quartiers résidentiels de nains. Fachish a découvert un vieux parchemin nain qui indique que les nains auraient caché un fabuleux diamant appelé l'Œil de Tuliane quelque part non loin d'ici et le grand prêtre aimerait mettre la main dessus pour pouvoir financer quelques troupes supplémentaires pour son temple.

Trésor. Chacune des huit peintures dans la pièce vaut 80 po. Le tapis a une valeur de 200 po mais il pèse 25 kilogrammes.





76. Balcon

Une corniche naturelle située de l'autre côté de la porte a été transformée en balcon en rabotant quelques roches, en en élargissant les côtés et en fixant une balustrade de fer. Du haut de ce balcon, vous apercevez la surface calme et sombre des eaux du lac à l'intérieur du cratère, l'île volcanique au centre et les ponts qui enjambent le lac jusqu'à l'île. Juste à côté de la porte s'ouvrant sur le balcon se trouve une fenêtre ouverte de 45 centimètres de largeur et de 60 centimètres de hauteur. Une table est placée juste sous la fenêtre et deux tubes à parchemin en laiton reposent sur la table.

Fachish vient souvent ici pour contempler le Stalagos ou simplement prendre l'air.

Le premier tube à parchemin renferme un traité nain sur les volcans et les métaux et minéraux qu'on peut y retrouver (diamants, or, fer et quelques autres). Le second mentionne la reine naine Tuliane Cœursel et le fabuleux bijou que ses artisans façonnèrent à partir d'un diamant trouvé dans les mines. Le bijou fut nommé l'Œil de Tuliane en son honneur. Lorsque les mines furent évacuées par les nains, l'Œil de Tuliane y fut caché quelque part (dans l'aire 87).

Les deux parchemins appartiennent à Fachish, qui les étudie dans l'espoir de trouver l'Œil de Tuliane.

77. Entrepôt

Quelques boîtes et des barils sont entassés dans cette pièce. Des marques laissées dans la poussière du sol montrent qu'il devait y en avoir davantage auparavant.

Le temple de l'Air est mal ravitaillé en ce moment à cause de son statut inférieur. Les boîtes et les barils contiennent des denrées alimentaires et de l'eau, de même que du matériel de base. Une petite boîte contient aussi six bâtons d'encens à l'usage du temple.

78. Barbacane (ND 8)

Les trois portes de bronze qui s'ouvrent sur cette aire sont toutes munies d'une barre (solidité 9, pr 50, DD 27 pour enfoncer) et sont décorées de gravures montrant des têtes de monstrueux démons. Chacune des portes comporte deux panneaux secrets glissant sur le côté afin de permettre à ceux se trouvant à l'intérieur de faire feu avec une arbalète ou un arc. Les portes sont toujours verrouillées (jet de Crochetage, DD 25).

Cette chambre est vide, à l'exception d'un dais central de 2,10 mètres de hauteur, auquel on peut accéder de deux côtés grâce à une série de six marches. Le dais est fait de pierre noire, tout comme les marches.

La présence de cette barbacane, ici plutôt qu'ailleurs, est un bon indice que les forces du temple de l'Air craignent davantage une attaque depuis l'intérieur (en provenance de l'est) que de l'extérieur.

Créatures. Deux ogres et trois hommes d'armes humains de niveau 1 sont postés ici. Leur commandant est Kellial Umn, un guerrier humain de niveau 7.

➧ **Ogres (2)** : pv 25, 30 ; voir *Manuel des Monstres* page 146.

➧ **Humains HdA1 (3)** : pv 5, 6, 8 ; voir appendice 3.

Kellial est en quelque sorte un dandy, particulièrement rusé, avec des cheveux bruns courts, une armure à plaques noir, un long manteau noir et un bouclier avec le visage d'un dragon rouge dessus.

➧ **Kellial** : humain Gue7 ; pv 57 ; voir appendice 3.

Tactique. Les occupants de cette pièce ne retirent les barres sur les portes que pour ceux portant le symbole du temple de l'Air ou accompagné de quelqu'un portant un tel symbole. Si quelqu'un se fait insistant après s'être vu refuser l'accès, Kellial tente de communiquer avec Fachish de manière à ce que le grand prêtre décide lui-même de permettre ou non l'accès au requérant. Fachish négocie parfois des ententes avec d'autres pour les laisser passer, car c'est là l'un des rares moyens d'exercer une quelconque influence dont dispose le temple de l'Air.

Si les portes devaient être enfoncées, les défenseurs combattront depuis le sommet du dais (+1 aux jets d'attaque à cause de la position surélevée), interdisant notamment l'accès aux escaliers.

Suites de la rencontre. Si quelqu'un frappe aux portes de l'aire 80, un des ogres est envoyé pour voir de quoi il retourne. Si désiré, l'ogre peut être aisément roulé par ceux qui portent les couleurs du Temple ou ses symboles (jet opposé de Bluff normal).

Kellial cependant ne peut pas être aussi aisément trompé. Il réagit face aux intrus de la même façon que Fachish (voir tactique, aire 73) quoi que si ceux-ci semblent posséder des informations dont il ne dispose pas (en mentionnant Hommlet ou la forteresse par exemple), il tentera de leur extorquer leurs secrets.

79. Caserne des gnolls (ND 6)

Douze couchettes sont entassées dans cette pièce. L'endroit est sale et très désordonné ; vêtements, restes de nourriture et ordures sont visibles un peu partout.

Créatures, Douze gnolls vivent ici, bien que quatre d'entre eux se trouvent présentement dans l'air 72. Ceux qui sont ici essaient de se tenir prêts en tout temps et ne mettent donc que 1d3 rounds à réagir si le besoin s'en fait sentir.

➧ **Gnolls (8)** : pv 14, 11, 13, 10, 12, 10, 16, 11 ; 2d10 po chacun ; voir *Manuel des Monstres* page 101.

Suites de la rencontre. Une fois prêts, ces gnolls se dirigent vers les clameurs de combat qu'ils entendent. Ils reçoivent leurs ordres d'un des prêtres du temple de l'Air, de Graud, de Kellial ou d'un ou l'autre des ogres de l'aire 78.

79A. Latrines

80. Entrée du sud

Le plancher de cette large caverne naturelle a été aplani par un véritable travail de découpage de précision de la pierre. Deux grandes portes de bois se trouvent à l'opposé de l'entrée de la caverne. L'arche au-dessus des portes est décorée d'un visage de démon grimaçant.

Cette entrée est plus basse en altitude que l'entrée principale (aire 1).

Le couloir conduisant à l'aire 78 et aux escaliers donnant vers l'ouest, a une hauteur de plafond de 10,50 mètres.

Ce hall d'entrée est large et haut ; des appliques en fer soutiennent des torches sur toute sa longueur. Les murs sont faits de pierres de basalte noir empilées soigneusement les unes sur les autres mais le plancher est poli et sans aspérité, avec un grand tapis rouge et noir brodé d'abjectes scènes de débauches et d'immondes activités pratiquées par des démons et des mortels également.

80A et B. Meurtrières

À part la meurtrière dans le mur, le baril de carreaux d'arbalète juste à côté et les quatre arbalètes lourdes sur le plancher, cette pièce est vide.

Les personnages derrière les meurtrières bénéficient d'un abri presque total.

Suites de la rencontre. En période d'alerte, les gnolls de l'aire 79 occupent ces positions et utilisent les arbalètes. Quatre d'entre

eux se rendent au point A et quatre autres au point B. En 1 round, deux gnolls peuvent tirer de chaque côté pendant que les deux autres rechargent.

81. Tireur isolé

Une plate forme de 6 mètres par 6 mètres a été suspendue à 1,50 mètre du plafond (qui se trouve à 10,50 mètres du sol). Depuis cette plate-forme, un tireur isolé avec une arbalète lourde, couché de manière à bénéficier d'un abri presque total, peut faire feu et surprendre (prendre au dépourvu) quiconque arrive des aires 80, 78 ou des escaliers se dirigeant vers l'ouest, à moins que les personnages ciblés ne réussissent un jet de Détection (DD 20). Une échelle avec des barreaux en fer conduisant à la plate-forme a été fixée au mur est.

Créature. Un homme d'armes de niveau 1 occupe cet endroit à tout moment. Il attaque quiconque ne porte pas un symbole du temple de l'Air ou n'est pas accompagné par quelqu'un portant un tel symbole. Il attaque également toute personne combattant les autres gardes.

Humains HdA1 : pv 6 ; voir appendice 3.

82. Gardes

Ce petit complexe de pièces abrite les gardes du Temple et de l'entrée.

82A. Chambre de Kellial

La porte est verrouillée (jet de Crochetage, DD 25). La clé se trouve dans une poche de Kellial.

> Cette petite chambre à coucher bien rangée possède un lit, un coffre, une penderie et un tapis noir unique. Les murs sont nus.

La penderie ne contient rien d'autres que des vêtements parfaitement pressés et de l'équipement normal. Le coffre est verrouillé (jet de Crochetage, DD 25 ; la clé de la porte ouvre également le coffre) et contient encore plus d'équipement, y compris huit bâtonnets fumigènes et une flasque de feu grégeois.

82B. Latrines

82C. Gardes (ND 3)

> Cette salle est remplie de couchettes, en nombre suffisant pour une dizaine de personnes. À côté de chaque lit se trouve une petite malle. La salle est encombrée et abîmée, avec des graffitis sur les murs, des vêtements sur le plancher et des armes ici et là.

Trois lances, une épée longue, un arc court, une dague, une hache d'armes et un carquois de dix flèches sont éparpillés au milieu du fouillis général. Chacune des petites malles placées à côté d'un lit occupé renferme des vêtements personnels, des ustensiles pour manger et différents effets personnels sans valeur. Les graffitis disent des choses comme « Herthis est bon » ou « Graud sait avec qui être gentil » ou d'autres stupidités encore plus grossières.

Créatures. Sept hommes d'armes humains de niveau 1 vivent ici, bien qu'il y ait suffisamment de lits pour dix. Particulièrement indisciplinés, ces gardes mettent 1d6 + 3 rounds à se préparer à agir en cas de besoin. S'ils sont confrontés avant d'y être prêts, ils se rendent immédiatement.

Humains HdA1 (7) : pv 6, 5, 7, 4, 9, 5, 6 ; voir appendice 3.

83. Belvédère

> Des marches poussiéreuses conduisent à une chambre possédant une unique fenêtre qui s'ouvre sur les pentes dessous. L'endroit paraît n'être que très rarement fréquenté.

Dans la pièce la plus au sud, un banc est placé sous la fenêtre. Celle-ci fait 60 centimètres de largeur et 90 centimètres de hauteur et elle est difficile à détecter d'en bas (jet de Détection, DD 22), à cause de l'angle de la pente.

Créature. Cette aire ne sert plus du tout, de sorte que personne ne sait qu'un spectre y réside aujourd'hui, hantant le lieu de son meurtre (c'était un prêtre assassiné par Fachish pour se hisser au point où il se trouve maintenant). Il attaque tous ceux qui s'approchent de lui.

Spectre : pv 45 ; voir *Manuel des Monstres* page 164.

Trésor. Coincée entre deux planches sous le banc (jet de Fouille, DD 25) se trouve une *baguette de projectile magique* avec 14 charges, autrefois utilisée pour défendre l'entrée depuis cette position.

84. La fosse de l'arène

> Cette très grande salle carrée fait 18 mètres de côté et son plafond est situé à 9 mètres de hauteur. Au milieu de la pièce se trouve une fosse carrée de 12 mètres de côté, bordée d'un trottoir de 3 mètres de largeur. La bordure de la fosse est garnie de pointes de fer dirigées vers le bas pour empêcher quoi que ce soit de sortir du trou d'une profondeur de 4,50 mètres. La fosse elle-même est jonchée d'ossements, de morceaux d'armes et d'armures brisées et de trois longues chaînes.

Escalader les parois de la fosse pour en sortir correspond à un DD de 20. Un résultat inférieur à 15 indique que le grimpeur s'est blessé sur l'une des pointes, résultant en 1d4 points de dégâts et nécessitant la réussite d'un autre jet d'Escalade (DD 15) pour éviter de retomber dans le trou.

85. Maîtresse de la fosse (ND 8)

> Cette pièce est remplie d'ordures ; tissus, bois, métaux, bouts d'os, excréments, restes de nourriture et autres choses non identifiables recouvrent complètement le plancher sur une épaisseur de presque 30 centimètres (et plus encore dans le coin sud-est). Les murs sont enduits de matières brunes et noires.

Un coffre est enterré sous les ordures dans le coin sud-est.

Créatures. Claagingrède est une grande gargouille avec une corne brisée. Elle est la Maîtresse de la fosse. Deux gargouilles normales la servent.

Claagingrède : grande gargouille ; pv 84 ; FP 6 ; Taille G ; DV 8 ; CA 15 ; +3 aux attaques, +2 aux jets de Vigueur et de Réflexes, +1 aux jets de Volonté, +1 aux compétences ; Esquive ; voir *Manuel des Monstres* page 164.

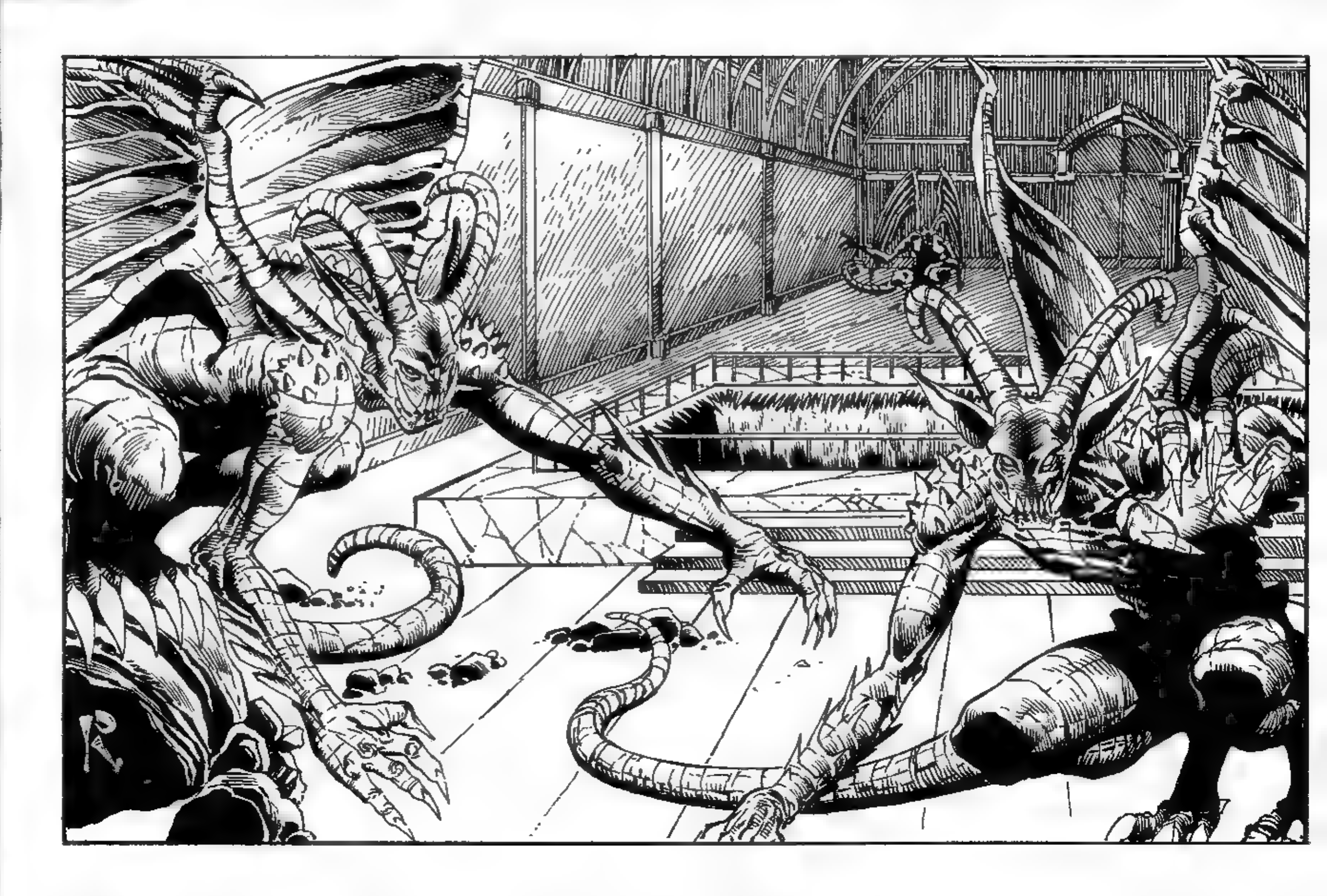
Gargouilles (2) : pv 35, 43 ; voir *Manuel des Monstres* page 94.

Les gargouilles attaquent tout ce qui se présente, à moins que ce ne soit un personnage puissant qu'elles reconnaissent (comme Fachish ou Kellial) ou une puissante créature (telle qu'un géant). Elles espèrent ainsi obtenir de nouveaux prisonniers pour l'arène. Elles effectuent des attaques de saisie sur leurs adversaires et les précipitent dans l'arène. Une fois dans la fosse, les gargouilles attaquent ceux qui tentent de s'échapper ; lorsque les personnages sont gravement blessés, elles ne leur infligent plus que des dégâts temporaires (au prix d'un malus de –4 à leurs jets d'attaque), de manière à les faire sombrer dans l'inconscience. Les personnages ainsi capturés sont enfermés dans l'aire 86 et enchaînés aux murs. Les gargouilles emportent leur équipement et l'entreposent ici, dans la pièce remplie d'ordures.

Trésor. Claagingrède porte une paire de bracelet en or (valeur de 50 po chacun).

Le coffre est verrouillé et piégé de telle sorte qu'un gaz empoisonné est relâché si le piège n'est pas d'abord désamorcé (jet de Fouille, DD 25 pour trouver et jet de Désamorçage/sabotage DD 20





pour désamorcer). Le gaz empoisonné requiert la réussite d'un jet de Vigueur (DD 18) et inflige un affaiblissement temporaire de 1d6 points de Dextérité et un second affaiblissement temporaire de 1d6 points de Dextérité 1 minute plus tard. À l'intérieur du coffre se trouvent 1581 pa et 135 po.

86. Geôle (ND 1)

L'odeur d'excréments, d'urine et de sueur est insoutenable ici. La pièce est dénudée mais des menottes pendent au mur et d'horribles taches marquent le plancher.

Créatures. Un chien sauvage enragé est enchaîné au mur ouest. Il attaque tous ceux qui s'approchent de lui ; sa chaîne a une longueur de 1,50 mètre.

Chien de selle ; pv 15 ; voir *Manuel des Monstres* page 197.

Un nain est enchaîné au mur est. Son nom est Harchol et c'est un homme du peuple de niveau 1 capturé par les gargouilles une semaine plus tôt dans la région environnante. Il sait bien peu de choses à propos de cet endroit sinon que lui et le chien étaient censés se battre dans l'arène très bientôt. Si les personnages le ramènent à son clan, il les récompense avec un sac de 10 gemmes de 50 po chacune (quartz laiteux).

Harchol ; nain GdP1 ; pv 5 (non-combattant)

87. L'Œil de Tuliane (ND 6)

La porte secrète qui conduit à cette pièce est très difficile à trouver (jet de Fouille, DD 30) et est scellée par un *verrou du mage*. Elle glisse dans le plancher lorsque la pierre appropriée est enfoncée dans le mur.

Piège. La surface du plancher située juste de l'autre côté de la porte secrète est une trappe de 3 mètres de largeur et de 9 mètres de longueur qui laisse tomber tout individu pesant plus de 75 kilogrammes (équipement compris) dans une fosse de 15 metres de profondeur.

Lorsque 75 kilogrammes ou plus se retrouvent au fond de la fosse, une plaque de fer de 7,50 centimètres d'épaisseur glisse pour refermer le puits à mi-hauteur (7,50 mètres). Elle se verrouille en place pour une période de trois jours puis s'ouvre à nouveau.

Au moment même où la trappe s'ouvre, la pièce au sud de la porte secrète se remplit de gaz empoisonné (brume de folie ; jet de Vigueur DD 15, 1d4 Sagesse/2d6 Sagesse).

Trappe (15 mètres de profondeur) avec gaz : FP 4 ; pas de jet d'attaque nécessaire (5d6) plus gaz possible (voir précédemment) ; jet de Réflexes (DD 20) permet d'éviter la chute ; Fouille (DD 21) ; Désamorçage/sabotage (DD 20).

Chaque mur de cette salle est couvert d'un délicat relief dépeignant une femme naine au port altier, avec une longue robe élégante et une magnifique couronne sur la tête. Au milieu de la pièce se trouve un large piédestal de pierre. Au sommet de celui-ci repose un gigantesque diamant en forme d'œil.

Créature. Le piédestal est un mimique, charmé il y a bien longtemps pour agir comme dernier gardien de l'Œil de Tuliane. Il attaque quiconque se trouve à portée et ne prononce pas la phrase « L'Œil de Tuliane est le plus brillant du monde ».

Mimique ; pv 60 ; voir *Manuel des Monstres* page 137.

Trésor. L'Œil de Tuliane est un diamant (valeur de 10 000 po) découpé en forme d'œil (voir aire 76). Il est cependant porteur d'une malédiction. N'importe quelle créature autre qu'un qui conserve l'Œil en sa possession (à 30 centimètres ou moins de lui) pendant 24 heures subit un affaiblissement temporaire de 1 point de Constitution par jour. Cela se manifeste par l'apparition de meurtrissures en forme de marteaux et d'enclumes sur le corps de la victime.

88. Statues

Trois statues juchées sur des piédestaux forment un triangle, deux d'entre elles se trouvant à l'est et la troisième à l'ouest. Chacune d'entre elles représente un nain grandeur nature sculpté dans une étrange pierre bleu foncé. La première, près de la porte, est un guerrier nain en harnois, avec un très gros bouclier et un urgrosh nain. La seconde, près du coin nord-ouest, est une naine en robe d'apparat avec une couronne sur la tête. La troisième, située dans la partie orientale de la salle, est un autre nain portant un pic et habillé comme un mineur.

La présence de ces statues remonte à l'époque où les nains creusèrent les mines (ce secteur, depuis l'aire 73 jusqu'à l'aire 95, était un quartier résidentiel pour les nains).

89. Vieil entrepôt (ND 6)

Cette pièce est remplie de sacs moisis, de cageots de bois et de barils ayant éclaté ou pourri au point de répandre leur contenu. On y trouve également quelques paniers contenant des amas noirs de ce qui fut des fruits autrefois.

Moisissure jaune. Si les sacs, les cageots ou les barils sont déplacés, cette moisissure laisse échapper un nuage de spores vénéneuses. Toutes les créatures distantes de moins de 3 mètres doivent réussir un jet de Vigueur (DD 15) pour ne pas perdre temporairement 1d6 points de Constitution. Un second jet de Vigueur (DD 15) est nécessaire 1 minute après le premier, pour éviter de perdre temporairement 2d6 points de Constitution supplémentaire (même les créatures ayant réussi leur premier jet de sauvegarde doivent effectuer le second). La moisissure jaune est détruite par le feu et la lumière du jour la met en sommeil.

90. Fouet (ND 7)

Un grand carré bleu vert a été grossièrement peint sur le mur au-dessus de l'arche menant dans cette pièce. Un hamac en filet est installé dans le coin sud-ouest et un coffre rond, fait de bois et de métal mais façonné en forme de grosse coquille de palourde, se trouve dans le coin nord-ouest.

Les forces du temple de l'Eau (aire 195) contrôlent cette aire et les deux autres se trouvant à l'est. Ceux qui désirent se rendre à la porte de l'Eau peuvent utiliser les bateaux se trouvant dans l'aire 91.

Créature. Poolidib, un prêtre kuo-toa de niveau 5 (appelé un fouet), vit dans cette chambre afin de pouvoir surveiller le débarcadère. Il porte le symbole du temple de l'Eau, un triangle noir de l'Œil élémentaire ancestral avec une pierre carrée bleu vert suspendue à sa pointe inférieure.

Poolidib : kuo-toa (m) Prê5 ; pv 41 ; voir appendice 3.

Le fouet, et seulement le fouet, peut communiquer avec le cthuul dans les eaux de l'aire 91. Il est le seul à pouvoir lui dire de ne pas attaquer.

Tactique. En cas d'attaque, Poolidib tente d'appeler à l'aide les gardes de l'aire 92, dans le langage gargouillant des kuo-toas. A priori cependant, il n'est pas hostile.

S'il est attaqué, il lance *immobilisation de personne* et *injonction* pour tenter d'éliminer ou d'occuper ses ennemis puis il passe à l'attaque avec sa longue pince.

Trésor. Le coffre en forme de palourde contient 765 po, un sac de cuir avec dix perles roses valant 50 po chacune, une *potion de soins modérés* et un parchemin avec les sorts *bénédiction, immobilisation de personne* et *dissipation de la magie*.

Suites de la rencontre. Poolidib a l'habitude que des gens viennent le voir pour utiliser un des bateaux et s'attend à être rémunéré (entre 5 et 10 po) pour ses services. Si cette somme lui est remise et qu'une *clef majeure de l'Eau* lui est montrée (il ne se donne même pas la peine de traiter avec ceux qui ne peuvent pas ouvrir la porte de l'Eau), il conduit les requérants dans l'aire 91 et puis à bord des bateaux, ordonnant au cthuul de ne pas attaquer. Il guide ensuite personnellement le bateau vers l'aire 11 du Fanum externe, qui correspond à la porte de l'Eau. Il ne reste pas sur place pour attendre le retour de ses passagers.

91. Débarcadère (ND 7)

Une corniche a été sculptée dans la paroi de la falaise pour créer une petite berge rocheuse sur le bord du lac. Deux grosses barques de bois, chacune faisant environ 4,50 mètres de longueur, sont amarrées à des pointes de fer enfoncées profondément dans la pierre.

Les barques sont robustes et de bonne qualité. Elles peuvent contenir jusqu'à 10 personnes et se déplacent à 2,5 km/h à la rame, 3 km/h lorsqu'elles sont guidées par le fouet kuo-toa (voir aire 90).

Créature. Un cthuul se cache dans l'eau, près des deux bateaux. Il attaque toute créature vivante qui n'est pas accompagnée par le fouet de l'aire 90.

Cthuul ; pv 90 ; voir *Manuel des Monstres* page 40.

Tactique. Le cthuul tente de surprendre ces opposants sur la berge. S'il est attaqué par plus de deux opposants, il laisse tomber les victimes paralysées dans l'eau, de sorte qu'elles se noient (voir les règles de noyade dans le *Guide du Maître*, page 85).

92. Gardes kuo-toas (ND 6)

Cette chambre humide est dénudée. Le mur nord semble avoir été peint dans le passé mais la murale a presque entièrement disparu aujourd'hui.

Créatures. Six kuo-toas montent la garde ici. Ils servent le fouet de l'aire 90 avec diligence. Ils portent tous le symbole du temple de l'Eau, un triangle noir de l'Œil élémentaire ancestral avec une pierre carrée bleu vert suspendue à sa pointe inférieure.

Ils détestent et craignent les manteleurs de l'aire 93, évitant cette pièce dans la mesure du possible. Ils connaissent l'existence du cthuul dans l'aire 91 et ne s'aventurent jamais à cet endroit sans le fouet.

Kuo-toas (6) ; pv 10, 14, 11, 12, 10, 11 ; voir *Manuel des Monstres* page 123.

Tactique. Ils attaquent automatiquement tous ceux qui portent des symboles du temple du Feu ou ceux qui ne portent ni les couleurs ni les symboles du Temple. Dans le cas contraire, ils tentent de faire patienter les intrus dans cette pièce, le temps d'aller quérir le fouet.

Lorsqu'ils ne sont pas en fonction, ils quittent les lieux via l'aire 91 et sont remplacés par d'autres kuo-toas du temple de l'Eau.

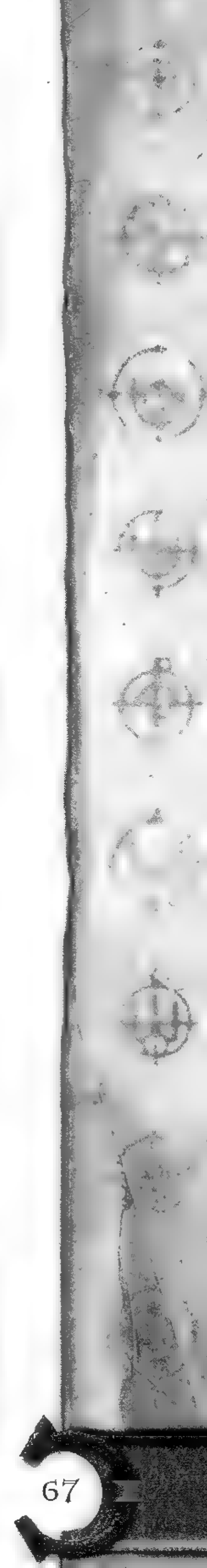
93. Bouche du dragon (ND 7)

L'arche conduisant à cette salle depuis l'ouest a la forme d'une énorme bouche de dragon de pierre.

Cette grande salle carrée de 12 mètres de côté est décorée de reliefs de pierre sur les murs nord et sud. Elles représentent des nains se battant contre des dragons, des trolls et des orques et il est évident que les nains sont victorieux. Cependant, en plusieurs endroits, les images ont été vandalisées ; les visages des nains sont manquants, des pointes de fer ont été enfoncées dans le corps des guerriers nains, etc.

Ce sont les habitants actuels des mines qui ont ainsi vandalisé les œuvres d'art des nains.

Créatures. Deux manteleurs vivent dans cette pièce. Ils sont loyaux au temple de l'Air et sont des alliés des gargouilles des aires



84–86. Ils n'aiment pas les kuo-toas et Fachish, du temple de l'Air, les paient pour qu'ils gardent un œil sur leurs ennemis mutuels et les harcèlent du mieux qu'ils peuvent.

Manteleurs (2) ; pv 50, 43 ; voir *Manuel des Monstres* page 131.

Tactique. Les manteleurs surveillent de près les trois entrées de leur repaire. Ils se dissimulent avant d'attaquer. L'un tente une manœuvre d'enveloppement pendant que l'autre utilise ses infrasons pour terroriser les alliés de la victime. Il tente par la suite d'induire la stupeur chez les ennemis restants avant de les attaquer physiquement.

Ils attaquent tous ceux qui ne portent pas un symbole du temple de l'Air.

Trésor. Caché sous une dalle de pierre qui peut être déplacée se trouve un trou à l'intérieur duquel les manteleurs conservent leur butin. On y retrouve 567 po, 490 pa, un bracelet serti de pièces d'obsidienne valant 200 po et une *masse d'armes lourde +1* qu'ils espèrent pouvoir échanger à un prêtre pour quelque chose pouvant leur être utile.

94. Salle vide

Une haute corniche de pierre court le long des murs sud et ouest. Située à 2,40 mètres du sol, elle sert de tablette pour tout un assortiment de vieilles bouteilles poussiéreuses, de jarres et de pots. Quelques éclats de verre et de poterie se trouvent près du mur, couverts de poussière eux aussi.

Cette salle servait autrefois de pharmacie pour les nains mais a été pillée depuis longtemps. Tous les contenants sur les tablettes sont vides.

95. Ancien arsenal

Des râteliers d'armes vides et poussiéreux couvrent les murs où des chevilles de pierre ont été enfoncées. Les pierres du sol sont gravées d'une image d'un marteau et d'une enclume, maintenant remplie de moisissures. Le corps d'un gnoll, couvert de multiples plaies et coupures, repose sur le plancher. Les portes doubles conduisant vers le nord-est sont en fer et présentent elles aussi le symbole du marteau et de l'enclume.

Le gnoll a combattu l'esprit des lames dans la salle adjacente. Il porte toujours son équipement et son trésor ; hache d'armes, arc court, armure d'écailles, écu d'acier, carquois contenant 10 flèches, symbole du temple de l'Air et 13 po.

Si l'esprit des lames de l'aire 96 entend du bruit dans cette salle, il s'y précipite pour attaquer ceux qui s'y trouvent.

96. La forge (ND 9)

Cette grande pièce était autrefois, selon toute évidence, une vaste forge. Dispersés à travers la salle se trouvent un certain nombre de foyers, de barils, de tables couvertes d'outils poussiéreux, de râteliers d'armes, de moules, d'auges et autres outils nécessaires au travail du métal. Une forme squelettique est étendue près de la sortie au nord-ouest.

Cette pièce n'a pour ainsi dire jamais été perturbée, car elle est hantée. La forme squelettique est celle d'un destrakhan, mort depuis fort longtemps.

Créature. Un esprit des lames (voir appendice 1) hante cette pièce. Il attaque tous ceux qui pénètrent dans son domaine ou qu'il entend bouger dans l'aire 95.

Esprit des lames ; pv 60 ; voir appendice 1.

Trésor. Les forgerons nains étaient d'excellents artisans et fabriquèrent plusieurs objets de maître. Les armes et armures suivantes sont présentes, toutes de qualité de maître.

Trois haches d'armes
Deux grandes haches
Un urgrosh
Une épée longue
Une masse d'armes lourde
Une dague
Trois écus
Une rondache
Une targette
Trois cuirasses de taille moyenne
Deux armure à plaques de taille moyenne
Un harnois de taille moyenne
Une cotte de maille de taille moyenne
Une crevice de taille moyenne

97. Caverne vide

La porte de cet endroit semble autrefois avoir été fermée d'une chaîne, verrouillée et scellée avec du fer mais elle est maintenant ouverte, défoncée.

Les murs de cette caverne sont constitués d'andésite sombre, rendue luisante par des particules de minerai de fer. Ils sont arrondis et présentent un léger patron de rides à leur surface. Ils ne semblent pas avoir été travaillés avec un outil quelconque mais il est clair également qu'ils ne sont pas d'origine naturelle. Le tunnel vers le nord s'élève en suivant une pente prononcée.

Une petite niche dans la portion nord-ouest de la salle, cachée derrière quelques rochers, renferme un petit étui à parchemin en bronze terni. Un personnage le découvrira en réussissant un jet de Fouille (DD 27).

Le parchemin à l'intérieur est un texte écrit en nain qui décrit le combat des nains avec d'horribles créatures soniques (destrakhan). Il décrit comment les nains rencontrèrent ces créatures pour la première fois alors qu'ils creusaient les mines. Force leur fut de constater que ces bêtes pouvaient creuser leurs propres tunnels. Les destrakhans tuèrent de nombreux mineurs et détruisirent une grande quantité d'équipement, voir même les minéraux qui étaient à la base de l'exploitation minière. Les nains les repoussèrent à maintes reprises, chaque fois avec des pertes importantes.

98. Victime des destrakhans

Les murs du tunnel et de la caverne sont arrondis et plutôt lisses, à l'exception d'un motif de vagues peu visible à leur surface. Ils n'ont jamais connu le pic ou la pelle. Le corps d'un humain habillé de noir et portant un symbole du Temple repose dans la caverne, son cadavre tordu et ses entrailles dispersées comme si elles avaient explosé de l'intérieur.

Ce garde s'est aventuré là où il ne fallait pas et il en a payé le prix. Les destrakhans de l'aire 99 l'ont tué. Un examen détaillé de son corps révélera que même son équipement est déchiré, éclaté ou fracassé.

99. Fosse des destrakhans (ND 12)

Cette caverne sombre a la forme d'une faucille. Les murs sont lisses, avec un motif de rides à leur surface. Au milieu de la caverne se trouve une fosse dont les côtés sont aussi arrondis et ridés.

Fléau des nains qui vivaient autrefois dans les mines, les destrakhans continuent de représenter une menace pour tous ceux qui vivent ici. Ils creusèrent les aires 97 à 106 il y a bien longtemps déjà mais les nains les chassèrent et s'approprièrent les lieux pour leur propre usage. Aujourd'hui, les destrakhans sont de retour.

La fosse fait 9 mètres de profondeur et est remplie de sable sur une hauteur de 3 mètres. Ce sable a été pulvérisé par les attaques soniques des destrakhans à un point telle qu'il est semblable à de la farine. Le sable absorbe la chute d'un personnage tombant dans la



fosse (de telle sorte qu'il ne subit que 1d6 points de dégâts) mais ce dernier se retrouve alors avec du sable par-dessus la tête (pour peu que le personnage ne mesure pas plus de 3 mètres de hauteur). En effet, cette substance ressemble au sable mouvant et une créature pesant plus de 50 kilogrammes y coule tout comme elle le ferait dans l'eau. De plus, cette même créature constatera que la « nage » dans le sable est très difficile, entraînant un malus de –5 sur le jet de Natation. Les personnages qui échouent un jet de Natation (DD 15) risquent la noyade (voir *Guide du Maître*, page 85).

Un amas de quatre cadavres (un elfe, un orque et deux humains) se trouve dans le coin le plus au nord de la caverne. Il est évident que ces malheureux ont été torturés et mutilés alors qu'ils étaient vivants.

Créatures. Deux destrakhans vivent dans cette caverne.

Destrakhans (2) ; pv 58 et 66 ; voir *Manuel des Monstres* page 47.

Tactique. Les destrakhans commencent par attaquer tout groupe d'intrus avec des sons destructeurs infligeant 6d6 points de dégâts temporaire. Ils maintiennent ce mode d'attaque jusqu'à ce que la plupart de leurs adversaires soient inconscients puis concentrent leurs attaques soniques sur l'équipement, les armes et les armures des ennemis restants, avant de les achever. Les ennemis inconscients sont dépouillés de leur équipement et torturés à mort.

Si un adversaire s'approche du bord de la fosse, une attaque sonique dirigée contre cette portion du sol le fera tomber dans le puits (jet de Réflexes pour éviter la chute, DD 20).

Suites de la rencontre. Si les destrakhans entendent un bruit quelconque dans les aires 97 ou 98, l'un d'entre eux se déplace discrètement pour voir de quoi il retourne. Si un combat éclate, le second arrive aussi vite que possible. Sinon, le premier essaie d'en apprendre autant que faire se peut à propos des intrus et revient dans son antre afin que les deux créatures puissent se préparer à accueillir leurs ennemis.

Ajustement ad hoc des PX. Octroyez 10 % de points d'expérience supplémentaires si la rencontre survient près de la fosse.

100. Sortie

Une forte brise souffle depuis le nord-ouest. Une formation rocheuse ressemblant à un serpent prêt à frapper se dresse au milieu de la caverne. Quelques vieux pots reposent parmi quelques rochers dans la partie nordique de la salle.

Le passage vers le nord-ouest aboutit à une corniche surplombant le Stalagos et située à environ 9 mètres au-dessus de la surface des eaux. Pour descendre le long de cette paroi, il faut réussir un jet d'Escalade (DD 15).

Les kuo-toas empruntent parfois cette issue, grimpant le long de la paroi et se glissant à l'intérieur mais ils le font rarement, à cause de la crainte qu'ils éprouvent des destrakhans.

Trésor. Une naine a caché son trésor le long de cette corniche. En effet, à environ 90 cm du sommet de la paroi se trouve une pierre qui peut être déplacée (jet de Fouille, DD 25). La pierre dissimule une petite niche qui abrite elle-même une boîte en fer avec des gravures naines. La boîte est verrouillée (jet de Crochetage, DD 26) et contient un *anneau de contresort* avec *immobilisation de personne* à l'intérieur et une petite bourse en cuir avec dix topazes jaune doré (valeur de 400 po chacun) et une opale blanche (valeur de 800 po).

101. Sphère du destrakhan (ND 8)

Le passage s'ouvre sur une caverne dont le sol s'incline brusquement de 6 mètres vers le centre, avant de remonter de l'autre côté. Le plafond a la forme d'un dôme et la distance

entre le point le plus haut au plafond et celui le plus bas sur le plancher d'environ 15 mètres. Dans son ensemble, la caverne ressemble à l'intérieur d'une sphère creuse. Dans la portion australe de la salle se trouve une corniche située à la même hauteur que l'une ou l'autre des deux sorties.

Monter ou descendre le long des pentes de la caverne exige la réussite d'un jet d'Escalade (DD 10).

Créature. Un destrakhan solitaire a élu domicile sur la corniche située dans la portion sud de la pièce.

Destrakhan ; pv 60 ; voir *Manuel des Monstres* page 47.

Tactique. À l'aide de ses attaques à distance, le destrakhan s'en prend à tous les ennemis qui tentent de traverser la caverne.

102. Bosquet de thallophytes (ND 8)

Thallophytes, lichens, champignons, vesses-de-loup et autres formes de vie végétatives souterraines remplissent presque complètement ce tunnel. Les lieux sont humides et l'odeur est âcre.

Cette caverne située à l'écart est le repère secret de Tarren, un druide maléfique. Son campement est caché parmi les thallophytes et lui et son compagnon ours tentent de se dissimuler pour tendre une embuscade à tous ceux qui s'approchent.

Créatures. Tarren, un druide humain de niveau 8, possède un compagnon nommé Kiibo ; c'est un ours sanguinaire.

Tarren porte une armure de peaux avec un crâne humain sur chaque épaule. Sa peau et ses cheveux sont foncés et ses sourcils sont très épais. Un tatouage d'un crâne pare le front de Kiibo, là où la fourrure a été rasée.

Tarren ; humain Dru8 ; pv 35 ; voir appendice 3.

Kiibo ; pv 100 ; voir *Manuel des Monstres* page 20.

Tarren fut, dans le passé, courtisé par le Temple mais il a ensuite été trahi. Depuis, il se cache ici et traque les forces du Temple, simplement pour se venger. Il attaque sur-le champ quiconque est habillé avec des vêtements du Temple ou porte un des symboles du Temple.

Tactique. En combat, Tarren laisse l'ours attaquer au corps à corps et jette plutôt *rouille, dissipation de la magie, croissance d'épines* et *convocation d'alliés naturels III* (dans cet ordre).

Suites de la rencontre. Si la rencontre se déroule pacifiquement, Tarren offrira aux personnages de leur vendre des mixtures fongiques spéciales ou de l'information.

Mixtures. Il dispose de trois doses de chacune d'elles et les vend 150 po chacune. Il ne fait mention que des avantages qu'elles procurent, pas des désagréments qui s'ensuivent.

Élixir de champignons. Soigne 2d8 +3 pv. Après 10 minutes, le personnage qui a bu de cette mixture souffre d'un malus de –1 à ses jets d'attaque, de sauvegardes et de compétence, à cause de vertiges.

Gaufrette de vesses-de-loup. Octroie 1d4 + 1 points supplémentaires de Force pendant 1 heure, au prix d'un affaiblissement temporaire de 1d4 + 1 points d'Intelligence.

Bière de mousse grise. Octroie à celui qui la boit la vision dans le noir sur une distance de 18 mètres, pendant 12 heures. Durant cette période, le personnage souffre d'un malus de –2 sur ses jets de Détection et de Fouille car sa vision devient légèrement embrouillée.

Information. Tarren connaît beaucoup de choses à propos du Temple. En échange d'argent (30–50 po par question auxquelles il peut répondre), il peut révéler les informations suivantes :

- Les chefs du Temple sont appelés les rêveurs d'apocalypse.
- Les chefs des rêveurs d'apocalypse se nomment la Triade.
- Les chefs habitent dans la tour noire sur l'île située au centre du lac.
- Quatre temples existent dans les mines, un par élément. Ils luttent continuellement les uns avec les autres. Le Feu est actuellement le temple dominant.
- Dans le Fanum externe se nomme un lieu appelé le Grand temple. C'est le temple « principal », dédié non pas à un élément en particulier mais à quelque chose de plus sinistre encore (il ne sait rien de la connexion avec Tharizdun).
- Pour entrer à l'intérieur du cratère central, il faut une « clef majeure », laquelle est constituée de deux « clefs mineures » aux mains de différents individus dans les mines. Cela force une certaine coopération entre les différentes factions. Chaque clef majeure n'ouvre qu'une seule porte. Le pont le plus près, situé au nord-ouest, conduit à la porte de la Terre.
- Au-delà de cette aire se trouve à l'est le temple du Feu et à l'ouest, le temple de l'Air.

Trésor. Sans l'aide de Tarren, ses mixtures fongiques apparaîtront sans valeur, à moins qu'un personnage ne réussisse un jet de Connaissances (nature) (DD 24) ou dispose de la caractéristique de classe du druide, instinct naturel.

103. Caverne aux trois paliers

Comme vous entrez dans cette caverne, vous entendez occasionnellement un craquement ou un grondement provenant du sol. On dirait un frottement pierre contre pierre. Le sol de la caverne s'élève vers l'est. Il se divise en trois paliers le long de cet axe, chacun se trouvant à environ 60 centimètres plus haut que le précédent. Chacun d'eux ressemble à une gigantesque marche positionnée au tiers de la longueur de la caverne les unes par rapport aux autres. Les murs et le plafond sont lisses, à l'exception d'un léger motif de rides parcourant toute leur longueur. Il en va de même pour le sol, à l'exception évidemment des trois paliers, qui semblent d'origine récente.

Le son résulte d'une petite faille dans le roc, créée il y a bien longtemps lorsque les destrakhans creusèrent ces tunnels (ils ne sont pas aussi soigneux que les nains à ce chapitre). Il n'y a cependant aucun danger.

104. Fourmis géantes (ND 5)

Le motif strié des murs se poursuit dans cette longue caverne.

Créatures. Six fourmis géantes ouvrières sont en train d'explorer le coin le plus à l'est de cette caverne.

Fourmis géantes ouvrières (6) ; pv 10, 9, 10, 7, 13, 11 ; voir *Manuel des Monstres* page 207.

Tactique. Si l'une des fourmis meurt, les autres s'enfuient vers l'aire 105.

Suites de la rencontre. Si les personnages attaquent ces fourmis géantes ici et que les fourmis de l'aire 105 entendent les sons du combat, ces dernières accourent à leur secours (elles franchissent la distance en 1 round). L'inverse n'est pas vrai.

105. Fourmis soldats (ND 7)

Les pierres foncées, presque noires, que l'on retrouve dans cette caverne sont lisses, ne montrant aucune marque, d'outils ou autres.

Un très petit tunnel circulaire, d'un diamètre de 60 centimètres, quitte cette caverne par le sud sur une distance de 12 mètres, plonge ensuite verticalement sur 60 mètres puis repart vers le sud sur une distance de 180 mètres, avant d'aboutir en plein dans un nid de fourmis géantes.

Créatures. Quatre fourmis géantes soldats et quatre ouvrières se trouvent ici. Elles attaquent tout ce qui les menace.

Fourmis géantes ouvrières (4) ; pv 10, 8, 12, 9 ; voir *Manuel des Monstres* page 207.

Fourmis géantes soldats (4) ; pv 11, 11, 14, 9 ; voir *Manuel des Monstres* page 207.

Suites de la rencontre. Si quelqu'un ou quelque chose attaque les fourmis géantes de l'aire 104 et que les fourmis ici présentes entendent les sons du combat, elles accourent à leur secours (elles franchissent la distance en 1 round).

Notes générales concernant le temple du Feu

Tessimone, la grande prêtresse du Feu, est à la tête du plus puissant des temples dans les mines du Cratère. Bien qu'arrogants et excessivement confiants, les membres du temple du Feu ne sont pas satisfaits ; ils veulent étendre leur influence encore davantage. Tessimone espère un jour accéder aux rangs des rêveurs d'apocalypse.

Le complexe des aires 106–123 (et 130) comporte trois niveaux de sécurité. Lorsque les PJ arrivent pour la première fois, il est toujours à A. Si une de ces aires est attaquée, le niveau de sécurité passe à B le plus vite possible et y reste jusqu'à la fin de la journée. Si une autre attaque survient alors que le niveau de sécurité est à B, il passe à C le plus vite possible et y reste jusqu'à la fin de la journée.

A. Relâché. Tel que présenté. Tous les gardes font 10 sur leur jet de Perception auditive et de Détection mais souffrent d'une pénalité de –5 à cause de leur inattention.

B. Prudent. Les gardes de l'aire 107 et les salamandres de l'aire 123 font 10 sur leur jet de Perception auditive et de Détection. Zert et Skassik patrouillent individuellement les aires 110 à 123. Tessimone se rend au temple du Feu (aire 121).

C. Alerte. Les méphites enflammés de l'aire 108 se divisent en deux groupes de deux et s'embusquent dans les deux passages partant vers l'est depuis l'aire 106. Ceux qui se trouvent dans l'aire 109 font de même en se plaçant au dessus de la trappe de l'aire 110. Zert ordonne à tous les gardes de l'aire 113 de se rendre à l'aire 111 si la menace semble provenir du sud-ouest et à l'aire 121 si elle semble provenir du nord-est. Il demeure avec eux, tout comme Firre. Skassik et Tessimone se rendent au temple du Feu (aire 121). Tous les gardes font 10 sur leur jet de Perception auditive et de Détection, sans aucune pénalité.

Tous les gardes et le reste du personnel portent le triangle de fer noir de l'Œil élémentaire ancestral avec un losange rouge accroché à sa base (symbole du temple du Feu). La couleur prédominante de leurs vêtements est le noir.

Les aires 106–123 sont illuminées par des torches placées dans des appliques en fer.

Les habitants des aires 106–123 connaissent la disposition générale des aires 104–134 et sauraient comment sortir d'ici par l'aire 80. Ils sont au courant de la présence des destrakhans à l'est et des cryptes et du Complexe du pont au nord. Ils connaissent également la disposition générale du Temple. Ils savent qu'il y a un lac au milieu du cratère et trois ponts qui permettent de se rendre sur l'île où résident les maîtres. Ils savent également que la porte à l'autre extrémité du pont ne peut être ouverte que par une clef spéciale que possèdent presque exclusivement les prêtres.

Tessimone, Firre Oranac et Zert possèdent chacun une *clef mineure du Feu*.

106. Une rencontre de feu (ND 7)

Au milieu de cette caverne repose une immense plaque de marbre rouge de 12 mètres de largeur, découpée en forme de diamant. Elle est enchâssée dans le sol au même niveau que le reste du plancher.
Flottant au centre de ce symbole, à 2,10 mètres du sol, se trouve un orbe rouge lumineux, d'un rouge intense qui semble danser tel des flammes.
Quatre obélisques noirs avec des mouchetures et des zébrures rouges, encadrent le symbole du diamant le long de ses côtés.

Le symbole et la sphère marquent la limite du territoire sur lequel le temple du Feu exerce son influence.

L'orbe est froid au toucher et est, de toute évidence, constitué de fer (solidité 10, pr 120, DD 45 pour casser). Cependant, dès qu'il est touché, un élémentaire du Feu de taille moyenne apparaît à l'un des quatre coins du symbole et attaque quiconque ne porte pas un symbole du temple du Feu ou n'est pas une créature du sous-type Feu. L'élémentaire peut agir immédiatement et continue à le faire pendant 10 rounds ou jusqu'à ce qu'il soit tué. Cette fonction est utilisable quatre fois par jour.

Créatures. Jusqu'à quatre élémentaire du Feu de taille moyenne peuvent apparaître dans cette pièce.

Élémentaires du Feu de taille moyenne (jusqu'à 4) ; pv 24, 26, 27, 30 ; voir *Manuel des Monstres* page 79.

Tactique. Étant donné que les habitants du temple connaissent le pouvoir de la sphère, ils l'utilisent à leur avantage. Par exemple, s'ils savent que des ennemis s'approchent, ils convoqueront quelques élémentaires dans cette pièce pour les affronter.

107. Gardes (ND 5)

Une table ronde avec sept chaises disposées tout autour se trouve en plein centre de la pièce. Un petit tonnelet, quelques chopes et des cartes à jouer sont dispersés sur sa surface.

Coincé dans une fente du bois sous la table (jet de Fouille, DD 22) se trouve un petit bout de papier sur lequel sont écrits les mots « Tessimone dephnami ignamus ». C'est la phrase secrète qui permet de passer outre le *verrou du mage* sur les portes de l'aire 121.

Créatures. Six hommes d'armes (trois humains et trois elfes) et leur commandant, un homme d'armes elfe de niveau 4 (Virith) montent la garde dans cette pièce.

Humains HdA1 (3) : pv 5, 6, 8 ; voir appendice 3.

Elfes HdA1 (3) : pv 4, 5, 5 ; voir appendice 3.

Virith : elfe (m) HdA4 ; pv 20 ; voir appendice 3.

Tactique. Les gardes ignorent tous ceux qui possèdent un symbole du temple du Feu et interrogent tous ceux portant des vêtements ou des symboles associés aux autres temples. Ils attaquent immédiatement quiconque ne possède aucun symbole.

107A. Corniche

Cette corniche est située à environ 15 mètres au-dessus du niveau de l'eau.

108. Méphites enflammés (ND 7)

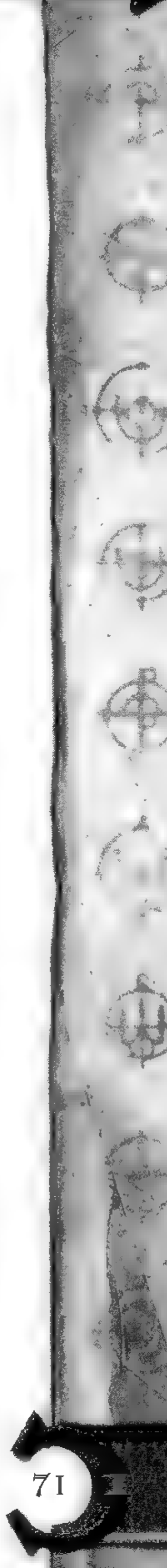
Le sol est inégal et accidenté. Une odeur de souffre flotte dans l'air. Les murs de la caverne sont couverts de peintures grossières en rouge et noir. Elles semblent représenter un certain type de démon ou de diable. Une fosse de 6 mètres de profondeur occupe la partie la plus au nord de cet endroit.

Créatures. Quatre méphites enflammés montent la garde dans cette pièce, bien que leur rôle principal soit de servir de renforts en cas de problème dans les aires 106 ou 110. Ils portent tous un symbole du temple du Feu.

Méphites enflammés (4) ; pv 11, 12, 13, 15 ; voir *Manuel des Monstres* page 134.

Tactique. Les méphites s'envolent au-dessus de la fosse afin d'empêcher leurs ennemis de les atteindre en combat corps à corps, pendant qu'eux-mêmes les assaillent avec leurs souffles ou les sorts *projectile magique* et *métal brûlant*. Ils attaquent tous ceux qui ne portent pas un symbole du temple du Feu ou ne sont pas accompagnés par quelqu'un qui en porte un.

Ils utilisent les torches des murs pour faciliter leur pouvoir de guérison accéléré en voltigeant dans leurs flammes au besoin.



Suites de la rencontre. Si les méphites de l'aire 109 entendent (Perception auditive +6) des bruits de combat dans cette pièce, ils viennent à l'aide de leurs congénères en 1d4 rounds.

Si ces méphites entendent (Perception auditive +6) du mouvement dans l'aire 106 ou 110, ils vont voir de quoi il retourne. Ils sont sur leurs gardes et toujours alertes ; vous pouvez donc supposer qu'ils font toujours 10 (pour un total de 16).

109. Repaire des méphites enflammés (ND 5)

Les parois de cette salle sont noircies et roussies. Le plancher de pierre dans la partie occidentale de la pièce est brûlant et mou, presque à l'état de magma. Des creux dans la pierre laissent à penser que certaines créatures utilisent cet endroit pour y dormir.

Les méphites enflammés utilisent effectivement la pierre brûlante et molle comme un lit ; c'est en fait leur présence qui a ainsi fait fondre la pierre.

Créatures. Deux méphites enflammés se reposent ici présentement. Ils ne sont pas en état d'alerte mais attaquent tout intrus qui ne porte pas un symbole du temple du Feu ou n'est pas accompagné par quelqu'un qui en porte un.

Méphites enflammés (2) ; pv 13, 15 ; voir *Manuel des Monstres* page 134.

Tactique. Ils utilisent les torches des murs pour faciliter leur pouvoir de guérison accéléré en voltigeant dans leurs flammes au besoin.

Suites de la rencontre. S'ils entendent (Perception auditive +6) des bruits de combat dans l'aire 108, ils viennent à l'aide de leurs congénères en 1d4 rounds.

Trésor. Cachée derrière deux roches dans la partie orientale de la pièce se trouve une boîte de fer noire La boîte est verrouillée (jet de Crochetage, DD 30). Elle contient un sac de cuir roussi qui renferme 231 po et 148 pa.

110. Caverne enfumée (ND 5)

Cette pièce est remplie d'une épaisse fumée sulfureuse. Vous ne pouvez pas voir à plus de 1,50 mètre devant vous.

Si les personnages atteignent le centre de la pièce, utilisez le texte suivant.

Le nuage étouffant semble provenir d'une structure de pierre et de fer située au centre de la pièce mais il est difficile d'en discerner les détails.

La structure au centre de la pièce est un bloc de pierre de 1,20 mètre de hauteur, surmonté d'une tête de diable en fer, légèrement rouillée. La bouche du diable est grande ouverte, tout comme ses yeux et il porte de grandes cornes. La fumée est produite de manière magique et sort de la bouche du diable pour ensuite se disperser dans la pièce.

La fumée réduit la visibilité à 1,50 mètre et procure un camouflage partiel conséquent (20 % de chance de rater). Chaque round qu'une créature passe dans la caverne (à moins d'être une créature du Feu, tel qu'un méphite enflammé), elle doit réussir un jet de Vigueur (DD 15 + 1 pour chaque jet précédent) ou en être réduit à s'étouffer pendant un round, incapable de faire autre chose. Un individu qui s'étouffe pendant deux rounds consécutifs subit 1d6 points de dégâts temporaires.

La production de fumée peut être suspendue pendant 1d4 rounds par un sort de *dissipation de la magie* (considérez que l'effet de la fumée résulte de l'action d'un jeteur de sorts de niveau 9). Il est également possible de bloquer temporairement la fumée, avec une couverture par exemple (la fumée déloge toute obstruction en 1d4 rounds). Dans un cas comme dans l'autre, la visibilité passe à 3 mètres, le camouflage n'est plus que partiel négligeable et aucun jet de sauvegarde n'est nécessaire pendant ce temps. La tête de diable peut aussi être détruite mais elle est plutôt robuste (solidité 10, pr 270, DD 45 pour casser).

Les individus qui ne sont pas des créatures du Feu (telles que Zert ou les gardes de l'aire 107) retiennent leur souffle et courent à travers la pièce, sachant où se diriger malgré le manque de visibilité.

Piège. Une trappe se trouve dans la portion nord de la pièce, dissimulée par la fumée. Elle peut être désactivée par un levier caché dans le tunnel conduisant à l'aire 111 (jet de Fouille, DD 25) ou un autre placé juste avant les marches conduisant à l'aire 107 (sur le mur près des endroits marqués d'un X sur la carte G). La trappe atteint 25 mètres de profondeur et le piège est actionné lorsqu'un poids supérieur à 37,50 kilogrammes passe au-dessus.

Trappe (24 mètres de profondeur) : FP 4 ; pas de jet d'attaque nécessaire (8d6) ; jet de Réflexes permet d'éviter la chute (DD 20 ou 22 dans la fumée) ; Fouille (DD 21 ou 25 dans la fumée) ; Désamorçage/sabotage (DD 20 ou 22 dans la fumée).

Suites de la rencontre. Si les méphites de l'aire 109 entendent (Perception auditive +6) des bruits ici, ils viennent voir de quoi il retourne. Ils sont sur leurs gardes et toujours alertes ; vous pouvez donc supposer qu'ils font toujours 10 (pour un total de 16). Ils essaient d'utiliser la fumée à leur avantage, attaquant puis battant en retraite dans la fumée et recommençant le même manège aussi souvent que possible.

Ajustement ad hoc des PX. Augmentez de 50 % les points d'expérience octroyés dans cette salle.

111. Poste de garde (ND 1)

Une large colonne de pierre se trouve au centre de la pièce. Elle est couverte de sculptures de chiens vomissant des flammes et de serpents en mouvement. Un grand gong de bronze se trouve tout à côté.

Créatures. Deux gardes elfes sont présents.

Gardes elfes, HdA1 (2) : pv 4, 5 ; voir appendice 3.

Tactique. Ces gardes ne sont ici que pour faire le guet. S'ils voient ou rencontrent des intrus avec des intentions hostiles, ils font résonner le gong et s'enfuient en criant vers l'aire 115 afin d'alerter Skassik et peut-être aussi Zert (dans l'aire 116).

112. Molosse satanique (ND 3)

Les murs de cette caverne enfumée sont couverts de suie.

Créature. Un grand molosse satanique surveille cette pièce comme le ferait un chien de garde. Il surveille plus particulièrement des signes d'intrusion depuis le sud-ouest. Il est bien dressé, aboie lorsqu'il est attaqué et ne quitte jamais cette pièce.

Molosse satanique ; pv 31 ; voir *Manuel des Monstres* page 139.

Tactique. Le molosse satanique est juste assez intelligent pour reconnaître les symboles du temple du Feu et il n'attaque donc pas ceux qui en portent un.

113. Caserne (ND 7)

Cette caverne compte une douzaine de lits alignés contre les murs, chacun d'eux flanqué d'une petite malle. Un brasero est suspendu au plafond, au bout d'une chaîne de fer. Au fond de la caverne, une échelle conduit à une corniche située à 3,60 mètres du sol. Un gros baril de bois repose sur une table à côté de l'échelle et quelques cageots ont été placés dessous. Deux épées, une lance et un bouclier sont empilés près de l'entrée.

Les cageots contiennent des denrées alimentaires et le baril est rempli d'ale. Les petites malles ne sont pas verrouillées et ne

contiennent chacune que des vêtements, des objets personnels et 1d10 po.

Sur la corniche se trouve un autre lit et une malle, verrouillée cette fois-ci.

Créatures. Quatre hommes d'armes humains de niveau 1 sont présents.

Humains HdA1 (3) : pv 5, 7, 6, 8 ; voir appendice 3.

Arlainthe, un ensorceleur demi-elfe de niveau 6 est logé sur la corniche. Il est excessivement jaloux d'Éridik (voir aire 139) et espère l'assassiner un jour pour pouvoir prendre sa place. Arlainthe porte des robes grises et une écharpe noire brodée de runes dorées. Il a de longs cheveux blonds qu'il attache derrière avec une simple corde.

Arlainthe : demi-elfe (m) Ens6 ; pv 20 ; voir appendice 3.

Tactique. Ces gardes (ainsi que l'ensorceleur) ne sont pas prêts au combat. Ils ont besoin de 1d4 rounds pour se préparer. Ils ignorent tous ceux qui possèdent un symbole du temple du Feu et interrogent tous ceux portant des vêtements ou des symboles associés aux autres temples. Ils attaquent immédiatement ceux qui ne possèdent aucun symbole.

Trésor. La malle verrouillée (jet de Crochetage, DD 25) se trouvant sur la corniche contient quelques vêtements (pour Arlainthe), deux livres sur la magie (valeur de 10 po chacun), deux flacons de feu grégeois et un parchemin de magie profane avec les sorts : *détection de l'invisibilité, déblocage* et *poussière scintillante.*

Suites de la rencontre. Si ces gardes entendent le son d'un combat ou le gong dans l'aire 111, ils mettent 1d4 rounds pour se préparer puis se déplacent ensuite en direction des endroits attaqués.

114. Salle commune

> Trois longues tables flanquées de bancs de chaque côté occupent la majeure partie de cette caverne. La partie orientale de la salle fait office de cuisine et comprend des sacs de denrées alimentaires, une armoire en bois, une table avec une planche à découper et un couteau, un grand bassin d'eau et un foyer au-dessus duquel s'élève une cheminée disparaissant dans le plafond.

Le conduit de la cheminée a une largeur de 60 centimètres et s'élève vers le haut puis se dirige vers l'extérieur, en direction de l'est.

115. Chevalier noir (ND 9)

> Cet endroit est chaud, avec des taches de fumée noires sur la pierre.

Le plafond de cette caverne est situé à 4,50 mètres du sol. Une niche de 1,20 mètre de largeur s'y trouve ; elle conduit à une caverne basse (1,80 mètre de hauteur) d'environ 4,50 mètres de largeur et qui sert de repaire à une puissante salamandre. Il faut réussir un jet de Détection (DD 28) pour remarquer la présence de la niche.

La seconde caverne est juste assez grande pour permettre à la salamandre de s'y blottir ; elle ne contient essentiellement que les fragments d'os brisés de ses anciennes victimes. Une chaîne est fixée à une pierre dans le mur ; elle peut être abaissée dans la caverne dessous pour permettre à quelqu'un de grimper dans la niche et rejoindre la caverne supérieure.

Créature. Skassik la salamandre est un chevalier noir. Il déteste Zert (aire 116) et considère que ce dernier occupe le poste qui devrait lui revenir de droit.

Skassik porte un harnois rouge brillant couvert d'images de crânes flamboyants et il manie une épée à deux mains barbelée en fer.

Skassik : salamandre commune (m) Gue1/Che3 ; pv 69 ; voir appendice 3.

Tactique. S'il est présent, Skassik se laisse tomber de sa niche (son *anneau de feuille morte* lui permet de le faire sans danger) afin de surprendre ses ennemis. Il n'oublie pas d'entraîner la chaîne avec lui, afin de pouvoir remonter le cas échéant.

Avant de se lancer au combat, Skassik applique une dose de venin de guêpe géante sur son arme (DD 18, 1d6 Dex/1d6 Dex) et jette *force de taureau* sur sa propre personne.

Trésor. Caché derrière un rocher dans la caverne supérieure se trouve un petit sac de cuir avec un sort permanent de *protection contre les énergies destructives (feu)* jeté par un lanceur de sort de niveau 10. Il contient 134 pp, 966 po et des potions de *soins importants, huile d'insaisissabilité* et *déplacement furtif.*

Suites de la rencontre. Si Skassik entend du bruit ou une alarme en provenance de l'aire 111, il s'embusque ici même. S'il entend le son d'un combat en provenance de l'aire 116, il ne se porte surtout pas à l'aide de Zert.

116. Quartiers de Zert (ND 8)

Un rideau rouge portant un triangle ambré fait office de porte.

> Cette caverne sert visiblement de chambre à coucher. Le décor est spartiate. Un lit en bois s'appuie contre le mur oriental et fait face à une petite malle, de l'autre côté. Des manteaux, des chemises et un chapeau sont accrochés à des patères enfoncées dans le mur.

La petite malle est verrouillée (jet de Crochetage, DD 20) mais ne contient que des vêtements et des effets personnels. Zert conserve la clé sur lui.

Créature. Zert, un guerrier humain de niveau 8, vit ici. C'est le porteur de l'*épée du Feu.*

Zert est impliqué dans les affaires du Temple depuis des années. Originellement espion à Hommlet pour le compte du Temple du Mal élémentaire, Zert fut conduit ici lorsque le temple tomba. Il sert maintenant le temple du Feu, à titre de maître de ses gardes et de ses créatures, second seulement derrière Tessimone. C'est un homme pragmatique qui ne supporte pas les idiots et qui ne croit pas dans la foi du culte. Il aime simplement son travail.

Zert a la peau et la chevelure sombres, bien que ces cheveux commencent à montrer quelques mèches grises. Son harnois est vert foncé, avec un motif d'écailles à la surface (de sorte qu'elle semble d'origine reptilienne). Il a une large cicatrice sur sa joue gauche.

Zert : humain Gue8 ; pv 52 ; voir appendice 3.

Tactique. Zert est paranoïaque et attaque tous ceux qu'il ne reconnaît pas sur-le-champ. Il a ordonné à ses troupes de faire de même. Il boit sa *potion d'endurance* avant de se jeter au combat.

Suites de la rencontre. Bien qu'il soit décrit ici, Zert pourrait tout aussi bien se trouver ailleurs dans le temple du Feu. Il n'aime pas rester inactif et patrouille nerveusement tout le secteur car il sait que les forces de l'un ou l'autre des autres temples pourraient frapper à tout moment.

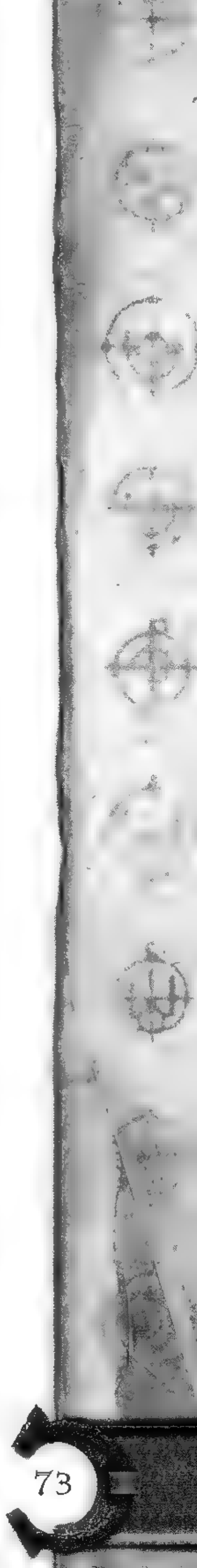
117. Rhasts (ND 9)

> Les murs de pierres sombres de cette caverne sont abîmés et brisés par endroits, tout comme le plancher. Les marques semblent être l'œuvre de quelque chose qui aurait gratté et peut-être même mâché la pierre. Le sol devant le tunnel de près de 9 mètres de largeur se dirigeant vers le nord a été aplani et comporte des images des flammes crépitantes sculptées à sa surface et remplies d'un métal rougeâtre.

Créatures. Quatre rhasts vivent dans cette caverne, attendant avec une impatience qu'une proie entre dans leur domaine. Ils sont sauvages et quasiment déments et grattent effectivement murs et planchers, quand ils n'essaient pas de les mordre.

Rhasts (4) ; pv 18, 22, 20, 35 ; voir *Manuel des Monstres* page 156.

Tactique. Bien qu'ils ne s'en prennent pas aux autres créatures du Feu ou à ceux qui portent le symbole du temple du Feu, ils ne les



aident pas non plus. Ils ne collaborent même pas très bien entre eux et se contentent d'attaquer, tout simplement.

118. Quartiers de Firre

Un rideau rouge portant un triangle ambré fait office de porte à chacune des extrémités de cette caverne. L'odeur de la chair en putréfaction est perceptible même de l'autre côté du rideau.

> Dissimulé par le rideau rouge, le contenu de cette caverne inspire l'horreur et le dégoût. Des crânes, certains encore partiellement recouverts de peau ou d'autres avec des yeux se balançant hors de leurs orbites, sont suspendus au plafond au bout de chaînes avec des crochets. À leurs côtés, agités par les faibles courants d'air des cavernes, se trouvent des mains et d'autres organes. Les murs et le plancher de la pièce sont couverts de sang.
> Un petit lit avec un coffre en fer à ses côtés indique que cet endroit n'est pas un macabre garde-manger mais bien une chambre à coucher. Le coffre a été sculpté de manière à représenter un humain maintenu en position fœtale par des liens de fer barbelé. Il est fermé par un large cadenas.

Firre est un gnome qui agit comme second prêtre en importance dans le temple du Feu. Il est si assoiffé de sang que même les autres membres du temple du Feu l'évitent.

Trésor. Le coffre est verrouillé (jet de Crochetage, DD 32) et renferme des vêtements, de même que des effets personnels, y compris de petits instruments de torture, des scalpels et des crochets. Il est muni d'un double fond (jet de Fouille, DD 26) qui est également verrouillé (jet de Crochetage, DD 28). Firre conserve les deux clés autour de son cou.

Le compartiment secret renferme une *pierre démoniaque* (voir appendice 1).

Suites de la rencontre. C'est la *pierre démoniaque* qui a créé le monstre qu'est devenu Firre. Avant qu'il ne la trouve, c'était un simple guerrier gnome qui vivait dans les collines de Kron, non loin d'ici. Si cette pierre devait être détruite, Firre serait libéré de son influence démoniaque mais deviendrait immédiatement suicidaire à cause de tout le mal qu'il a fait.

119. Salle de jeu (ND 7)

> Toutes sortes d'instruments de torture occupent l'espace de cette pièce. Un chevalet, une vierge de fer, un four avec des charbons ardents et des fers et une table couverte de couteaux, de scalpels, de poucettes et d'autres outils aussi terribles sont disposés avec ordre dans la salle. Des menottes au mur laissent à penser que c'est ici que le temple du Feu garde ses prisonniers.

Créatures. Firre Oranac, un guerrier gnome de niveau 3/prêtre de niveau 4 passe le plus clair de son temps ici. Firre est une créature horrible et répugnante qui se délecte dans la douleur et la souffrance, encore plus que Tessimone, sa supérieure.

Firre a des yeux foncés très vifs et seulement quelques cheveux, qu'il cache de toute façon sous une calotte rouge. Il ne porte pas les traditionnelles robes ocre mais son symbole du temple du Feu est deux fois plus gros que la normale.

Firre Oranac : gnome (m) Gue3/Prê4 ; pv 58 ; voir appendice 3.

Dans cette pièce se trouve également Jurrikathe Musseloto, un barde humain de niveau 5. Il se trouve à l'intérieur de la vierge de fer et est actuellement en état stable mais inconscient (à –4 pv). Jurrikathe est prisonnier du Temple de l'Anéantissement absolu depuis si longtemps qu'il ne se souvient de rien d'autre que sa détention. Échangé à Firre par un prêtre du Fanum externe contre un objet magique de faible puissance, le barde est particulièrement apprécié des vilains de l'endroit pour l'exquise beauté de ses cris d'agonie. Seul un sort de *restauration suprême* permettra à Jurrikathe de retrouver sa mémoire et sa santé mentale ; il pourra ainsi se rappeler qu'il était autrefois un aventurier compétent et accompli, compagnon de Tymérianne (voir l'encadré Le hameau de Rastor). Il peut fournir quelques renseignements sommaires concernant le Fanum externe ; par exemple, il sait qu'un dragon garde la porte du Feu et que l'entrée dans le Fanum interne est encore plus difficile que pour le Fanum Externe. Sans le sort de *restauration suprême*, Jurrikathe ne peut que marcher, manger et boire, et seulement lorsque quelqu'un le force à le faire.

Jurrikathe Musseloto : humain Bard5 ; pv 32 ; voir appendice 3.

Tactique. Firre ne déteste rien de plus qu'un combat loyal. À moins qu'il soit évident qu'il remportera la victoire, il préfère s'enfuir. S'il se trouve en compagnie d'alliés, il commence par combattre avec ses sorts puis avec ses armes. Si possible, il commence par empoisonner ses armes avec une dose de mortelame (DD 20, 1d6 Constitution/2d6 Constitution), avant de se jeter dans la mêlée.

Suites de la rencontre. Si un combat éclate à cet endroit, Tessimone (aire 120) pourrait venir voir de quoi il retourne. De même, Firre se portera au secours de sa supérieure si elle est attaquée dans sa chambre mais il ne prendra pas de grands risques pour la sauver.

120. Quartiers de Tessimone (ND 9)

Un rideau rouge portant un triangle ambré fait office de porte à chacune des extrémités de cette caverne.

> Cette caverne est une chambre richement décorée. Un lit somptueux trône au centre de la pièce et draps de satin rouge et oreillers reposent en bataille sur celui-ci. Une vaste garde-robe d'ébène s'appuie contre le mur oriental, juste à côté d'une coiffeuse surmontée d'un large miroir et d'une patère en bois. Un gros coffre, cerclé de fer et fermé d'un cadenas massif, se trouve le long du mur occidental. À ses côtés, deux chaises rembourrées encerclent une petite table à la surface de marbre noir sur laquelle se trouve un service de vaisselle en argent ayant servi récemment. Les murs de la chambre sont peints de zébrures rouges afin de donner une impression de flammes.

La garde-robe est remplie à craquer de vêtements pour femme. La coiffeuse contient des parfums et des cosmétiques de toutes sortes (valant, dans l'ensemble, 120 po) et une paire de petites boucles d'oreilles en or (valeur de 25 po) mélangée dans le lot.

La clé du coffre est cachée derrière le miroir de la coiffeuse (jet de Fouille, DD 25).

Créature. Tessimone, une prêtresse de niveau 9, est la figure dirigeante du temple du Feu. Elle est cruelle et se délecte de la souffrance d'autrui. Ses manières sont rustres et ses comportements, grossiers. Son rire est extrêmement agaçant et elle le fait résonner le plus souvent devant l'infortune et la douleur des autres.

Elle a de longs cheveux noirs avec des pointes rouges (teintes depuis longtemps). Elle porte des robes ocre avec un capuchon et son cou est couvert de tatouages de flammes rouges. Sa charpente est normale.

Tessimone : humaine Prê9 ; pv 61 ; voir appendice 3.

Tactique. Si elle est confrontée à des ennemis dans sa chambre, elle s'enfuira immédiatement vers le temple du Feu (aire 121), afin de combattre depuis la plate-forme de l'autel. En corps à corps, Tessimone utilise son *sceptre tentaculaire mineur*, un cadeau des rêveurs d'apocalypse. Elle adore l'agonie et la souffrance qu'inflige cet objet mais elle n'est pas stupide. Aussi, si elle en a le temps, elle commencera par jeter des sorts défensifs sur sa propre personne (*bouclier de la foi*, *puissance divine*, *endurance* et *panoplie magique*) et boira sa *potion d'héroïsme*, avant d'affronter ses adversaires.

Dans le temple (aire 121), elle se place sur la plate-forme (cette dernière se trouvant à une altitude de 6 ou 9 mètres) et jette *colonne de feu* sur ses ennemis avant qu'ils ne puissent la rejoindre en corps

à corps. Elle éclate d'un grand rire lorsqu'elle lance *dissipation de la magie* sur ses ennemis qui volent ou lévitent jusqu'à elle.

Trésor. Le coffre est verrouillé (jet de Crochetage, DD 30) et plus robuste que la normale (solidité 5, pr 50, DD 29 pour forcer). Il contient :

- Une masse d'armes lourde de maître.
- Un tube à parchemin en cuivre contenant trois parchemins de magie divine : *soins modérés*, *contagion* et *arme magique supérieure*.
- Un sac contenant 230 po.
- Une boîte à bijoux en ivoire décorée de fines gravures d'hommes et de femmes nus (valeur de 100 po). Cette boîte contient trois bracelets en or avec différentes gemmes (valeurs de 100 po, 200 po et 400 po), deux colliers en or avec différentes gemmes (valeur de 200 po et 800 po), une bague en or (valeur de 50 po) et deux autres bagues en or avec différentes gemmes (valeur de 100 et 250 po. Elle renferme également trois paires de boucles d'oreilles en or avec différentes gemmes (valeur de 75 po, 180 po et 300 po).
- Une urne noire avec des ciselures en or (valeur de 100 po).
- Une carte complète du temple du Feu (aires 106 à 123).
- Une lettre d'Hédrack, du Fanum externe, discutant du salaire des gardes (3 pa par jour) et qui mentionne également que « Les choses vont bon train. Bientôt, les plans des rêveurs d'apocalypse porteront fruit et le Maître ténébreux sera libéré. Nous devons cependant, dans un premier temps, découvrir le Champion promis par la prophétie. Ouvrez l'œil afin de découvrir des candidats potentiels. Peut-être êtes-vous vous-même l'élue ? »

Le temple de l'Eau attaque

Le temple de l'Eau est sur le point de poser un geste visant à affaiblir considérablement le temple du Feu. S'il y parvient, il deviendra le plus puissant des quatre temples élémentaires. L'objectif principal de leur plan est de détruire la plate-forme de l'autel avec un parchemin de *désintégration* que Kélasheïne a remis à Nilbool.

Nilbool, accompagné de quatre des guerriers kuo toas de l'aire 197, Urlurg le contrôleur et le méphite aqueux de l'aire 181, prévoit se glisser dans l'aire 134 à travers les portes donnant sur le pont. De là, il achètera le silence des gardes des aires 133 à 135 au prix de 50 pp par aire. Ils devront ensuite vaincre les gardes de l'aire 123 (qui, bien entendu, n'accepteraient jamais un pot-de-vin de membres du temple de l'Eau) et parvenir à l'aire 121 avant qu'un trop grand nombre de gardiens du temple du Feu ne soit alerté. Par le biais de divinations et d'espionnage, ils ont découvert la phrase secrète nécessaire pour pouvoir emprunter les grandes portes. Une fois à l'intérieur, ils utiliseront le pouvoir du parchemin de *désintégration* sur la plate-forme. Cela perturbera grandement le temple du Feu (voir aire 121 pour plus d'information).

Les attaquants espèrent pouvoir s'enfuir dans la confusion qui en résultera. Si le pire devait survenir cependant, Nilbool fera appel à un parchemin de *mot de rappel*, également fourni par Kélasheïne, pour se téléporter lui et Urlurg au temple de l'Eau.

Si les PJ rencontrent le groupe de Nilbool, utilisez les caractéristiques présentées mais ajoutez les parchemins de *désintégration* et de *mot de rappel* aux possessions de Nilbool, de même que 200 pp et une carte sommaire des aires 121 à 123 et 130 à 136.

Le MD peut incorporer ce complot de différentes façons dans l'aventure :

1. L'attaque du temple de l'Eau survient alors que les PJ sont dans le temple du Feu (ou à proximité).
2. Les PJ rencontrent le groupe de Nilbool alors que ce dernier fait route vers le temple du Feu.
3. Si les PJ se dirigent vers le temple de l'Eau avant celui du Feu, il se peut qu'ils aient vent de ce plan et qu'ils réagissent en conséquence (en le contrecarrant ou en le favorisant).
4. L'attaque survient après que les PJ ont rencontré les forces de l'un ou l'autre des temples (ou les deux), de manière à donner une impression de dynamisme à l'ensemble des lieux.

121. Le temple du Feu.

Les portes de bronze rouge (solidité 9, pr 50, DD 37 pour enfoncer) à chaque extrémité du temple sont verrouillées en place avec une variante de niveau 3 du *verrou du mage* qui permet l'emploi d'une phrase secrète pour contourner cet obstacle. Chacune d'entre elles est gravée d'une image d'un dragon rouge enroulé sur lui-même et montrant les dents, prêtes à se battre. La phrase secrète pour ouvrir le verrou est « Tessimone est reine du feu » prononcé en langue igneuse : « Tessimone dephnami ignamus ».

> Cette immense caverne chaude et accablante fait près de 45 mètres de diamètre. Une fosse circulaire de 24 mètres de diamètre, remplie de centaines de flammes affamées, se trouve au centre de la caverne. Une plate-forme carrée de 9 mètres de côté et de 15 centimètres d'épaisseur, toute en acier, flotte au milieu de la fosse, juste au niveau du sommet des flammes. Sur cette plate-forme se trouve un autel d'obsidienne, luisant dans la lueur des flammes mais découpé assez grossièrement. L'autel est flanqué de deux grands candélabres en airain contenant chacun cinq chandelles. Une grande timbale repose juste à côté de l'autel.
> Les murs de la caverne sont sculptés d'images élaborées dépeignant des démons enflammés torturant des gens et les projetant dans les flammes. Cette salle semble tout droit sortie des enfers.
> Le plafond s'élève à une hauteur de 21 mètres.

Toute cette aire est maudite, comme décrit dans le sort *sanctification maléfique*. En plus de l'effet de *protection contre le Bien* et du malus de malfaisance de –4 aux tentatives de renvoi des morts-vivants (+4 pour l'intimidation des morts-vivants), la *sanctification maléfique* accorde à tous les êtres d'alignement mauvais une protection contre le feu, tout comme le sort *protection contre les énergies destructives* (*feu*) jeté par un lanceur de sort de niveau 11, tant et aussi longtemps qu'ils se trouvent dans cette pièce. Cet effet se recharge automatiquement tous les 24 heures, de sorte que si un occupant perd une partie de sa protection contre le feu, elle lui est retournée dans son entier en moins d'un jour. Le feu dans la fosse est entièrement magique ; il ne consume aucun combustible. La fosse atteint 3 mètres de profondeur et quiconque s'y trouve subit 2d6 points de dégâts de feu à chaque round, sans possibilité de jet de sauvegarde.

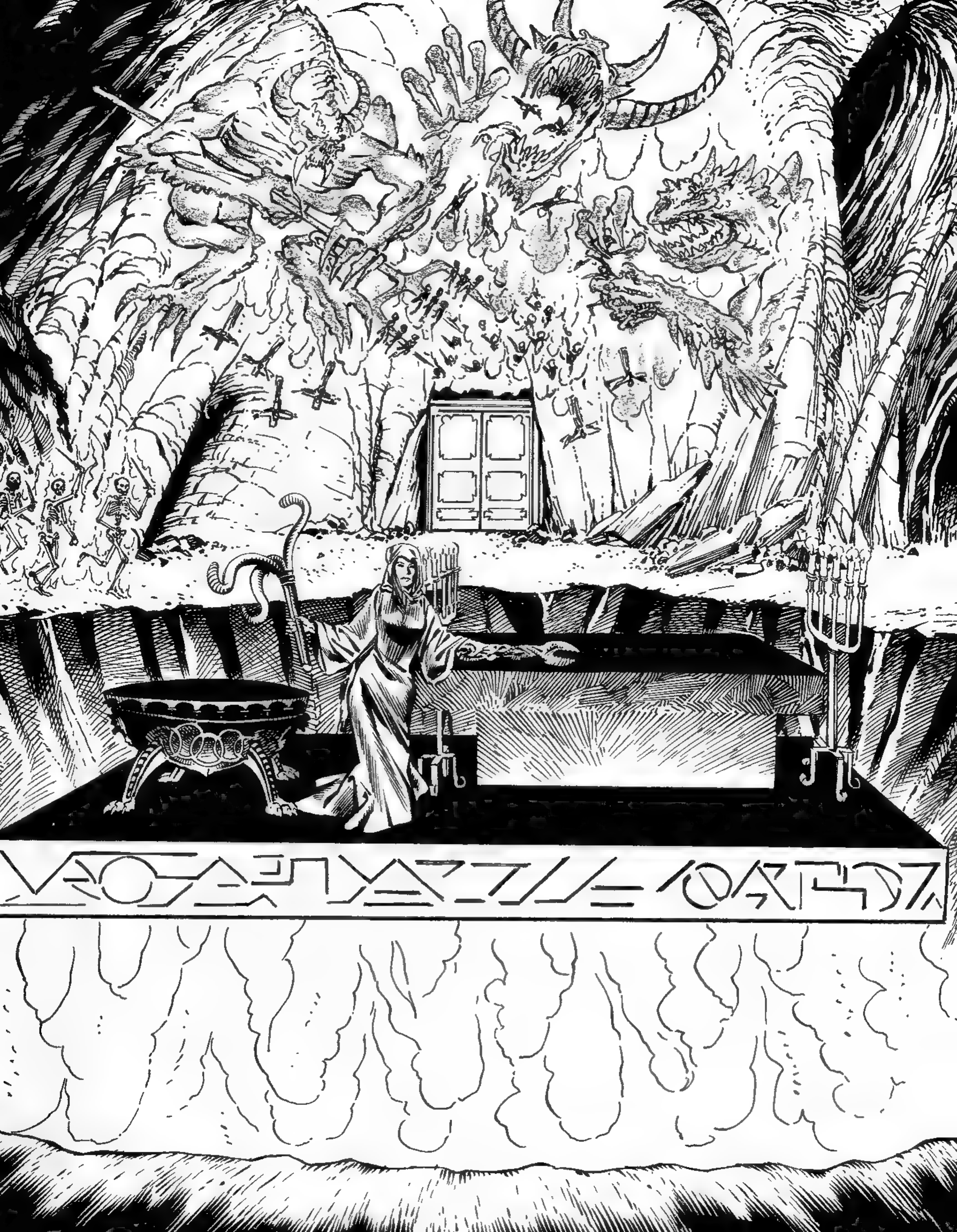
Si quelqu'un s'approche de la fosse avec un *sceptre tentaculaire*, la plate-forme se déplace en direction de cette personne et demeure immobile jusqu'à ce que celle-ci monte dessus, dans lequel cas elle retourne à sa position habituelle au centre de la fosse.

Créée à l'aide de *souhaits* d'un éfrit, la plate-forme s'abaisse ou se relève, sur commandement, à une vitesse pouvant atteindre 6 mètres par round. Elle ne répond qu'aux ordres du prêtre de Tharizdun/Œil élémentaire ancestral possédant le niveau le plus élevé parmi ceux se trouvant dessus. Si aucun de ces prêtres ne s'y trouve, elle suit les ordres de la créature ou du personnage possédant le niveau le plus élevé. Donner de tels ordres représente une action libre. Elle peut être abaissée jusqu'au fond de la fosse, infligeant du coup 2d6 points de dégâts de feu à tous ceux se trouvant dessus. Elle peut aussi s'élever jusqu'au plafond, où elle passe à travers une image illusoire de la paroi pour terminer sa course dans une caverne juste de la taille nécessaire pour accueillir la plate-forme (cette caverne présente un plafond situé à 4,50 mètres de hauteur).

Les murs de cet endroit secret portent des images d'élémentaires de Feu, d'éfrits et de salamandres. Sur le mur nord-est, une porte secrète derrière une image d'éfrit (jet de Fouille, DD 23) s'ouvre sur une niche remplie d'étagères. Celles-ci contiennent :

- Une *potion de soins légers*.
- Une *potion de soins importants*.
- Un parchemin de *force de taureau*.
- Un *collier à boules de feu* (4[e] modèle) mais avec seulement deux boules de feu encore ; une de 6d6 et une de 4d6.





Suites de la rencontre. Plusieurs développements peuvent survenir ici.

Autel, chandelles et tambour. À titre de plus puissant des temples élémentaires, le temple du Feu possède un autel de pouvoir ancien dédié à l'Œil élémentaire ancestral. Si l'autel noir est touché, il commence à devenir translucide. Après 3 rounds, sa couleur devient celle de l'améthyste, avec un centre noir amorphe. Quiconque touche l'autel lorsqu'il se trouve dans cet état doit réussir un jet de Vigueur (DD 18) ou se retrouver paralysé pour 1d4 heures.

Si les chandelles des candélabres sont allumées et que l'on frappe le tambour, un œil doré lumineux apparaît dans le centre pulsatif de la pierre. Toute créature qui voit l'œil doit réussir un jet de Volonté (DD 20). En cas d'échec, le personnage subit un effet déterminé aléatoirement dans la table ci-dessous :

d%	Effet
01–05	Mort
06–20	Perte de 1d2 niveaux
21–40	Démence (comme si le personnage était affecté par un sort permanent de *confusion*)
41–60	Diminution permanente de 1d3 points de Sagesse
61–80	Affaiblissement temporaire de 2d6 points de Force
81-100	Affaiblissement temporaire de 1d6 points de Constitution

L'œil sort de l'autel 3 rounds plus tard et devient un œuf jaune. L'œuf se met immédiatement à gonfler (pendant ce temps, la solidité de l'œuf est de 5, pr 60, DD 26 pour casser). Trois rounds plus tard, si l'œuf a survécu, il atteint une dimension de 3 mètres de longueur et 3,60 mètres de diamètre en son centre. Il éclôt alors pour donner naissance à 1d3+1 salamandres communes qui attaque tous ceux ne portant pas un symbole du temple du Feu. Ces salamandres deviennent des résidentes permanentes et des servantes du temple du Feu.

Si un *sceptre tentaculaire* (Tessimone dans l'aire 120, Hédrack dans l'aire 19 du Fanum externe et le Premier au niveau 8 du Fanum interne en ont chacun un) est présent lorsque l'œil apparaît, l'autel devient de couleur héliotrope transparent, la masse noire au centre devient plus grande et montre des veines pourpres gonflées et un œil d'un orange enflammé. Un tentacule sort de l'autel et attrape la créature la plus proche, l'entraînant dans la pierre (+15 à l'attaque, +10 bonus de Force, considérez-le comme étant de grande taille). Une créature entraînée dans l'autel est complètement détruite et la pierre redevient opaque et noire. Sur le sommet de l'autel apparaît alors un objet magique unique désiré de ceux se trouvant dans le temple, valant jusqu'à 50 000 po (si plusieurs objets sont désirés, déterminez aléatoirement celui qui apparaît). Le livre que l'on retrouve dans le reliquaire décrit l'ensemble de ce processus. Ce pouvoir peut être utilisé une fois par mois.

L'œuf apparaît également si un *sceptre tentaculaire* est présent mais le possesseur du sceptre peut le détruire par simple toucher (c'est habituellement ce que fait Tessimone car elle trouve les salamandres difficiles à contrôler).

Autel et clef. Si un personnage se trouve sur la plate-forme en tenant une *clef majeure du Feu* et dit « Le feu dévore mes ennemis », il est « béni » par la clef et peut maintenant ouvrir librement la porte du Feu (aire 1 du Fanum externe), qu'il possède ou non une clef le moment venu.

Destruction de l'autel. Si la plate-forme est détruite (solidité 10, pr 60 pv, DD 28 pour casser), les effets de la *sanctification maléfique* sont dissipés, l'*épée du Feu* perd tous ses pouvoirs, tout comme le symbole de l'aire 106. Deux rounds plus tard, l'air dans la pièce commence à devenir très chaud et les pierres du plafond se mettent à tomber. Quiconque se trouve dans la pièce à ce moment-là doit réussir un jet de Réflexes (DD 20), sous peine d'être heurté par l'une d'elles pour 3d6 points de dégâts. Cela se poursuit pendant 1d4+1 rounds, la pièce s'écroulant en partie.

Trésor. Les candélabres et le tambour sont tous enchantés de manière à être immunisés contre la chaleur et valent 100 po chacun. Les chandelles sont magiques, en ce sens qu'elles éclairent mais ne se consument jamais ni ne fondent (dix chandelles, valeur de 20 po chacune).

Ajustement ad hoc des PX. À cause de la présence de la *sanctification maléfique*, octroyez un 10 % additionnel en points d'expérience pour chacune des créatures défaites à cet endroit.

121A. Gardiens du temple (ND 8)

Cette alcôve latérale est vide, à l'exception des gardiens qu'elle abrite.

Créatures. Six squelettes enflammés agissent comme gardiens au temple du Feu

Squelettes enflammés (6) : pv 34, 29, 24, 32, 35, 40 ; voir appendice 1.

122. Reliquaire du Feu (ND 4)

Du côté opposé à l'entrée se dresse une énorme idole de pierre noire en forme de dragon au visage sévère mais serein, ses ailes repliées gardant une grosse boîte en pierre. Les ailes du dragon ont été recouvertes d'un émail rouge brillant. Ses yeux luisent comme des émeraudes.

Pièges. L'entrée de cette pièce contient deux pièges. Le premier est un *glyphe de garde* qui s'active lorsque quelqu'un entre dans la caverne sans dire « dragon de Feu ».

Glyphe de garde : FP 3 ; souffle de feu, 1,50 m de rayon (5d8) ; jet de Réflexes pour demi dégâts (DD 14) ; Fouille (DD 28) ; Désamorçage/sabotage (DD 28).

Lame faucheuse. L'autre piège est une lame de faux cachée dans le mur, juste au delà du rayon affecté par le glyphe à l'intérieur de la pièce et qui tombe sur quiconque entre dans la salle.

Lame faucheuse : FP 1 ; +10 corps à corps (2d4/x4) ; Fouille (DD 21) ; Désamorçage/sabotage (DD 20).

Trésor. Les yeux du dragon sont effectivement des émeraudes (valeur de 500 po chacun). La boîte de pierre sous la sculpture du dragon renferme deux trésors importants pour le temple du Feu. Le premier est un orbe doré serti de plusieurs morceaux d'ambre (valeur de 1000 po) ; elle n'est pas magique mais c'est une « relique maudite ». L'autre est le livre de l'Œil noir, un tome qui présente le culte de l'Œil élémentaire ancestral de façon très détaillée. Cela inclut notamment le fonctionnement des autels de pierre noire (comme celui trouvé dans l'aire 121 des mines du Cratère ou l'aire 34A de la forteresse), en conjonction avec un *sceptre tentaculaire* en particulier.

123. Gardes salamandres (ND 8)

La fumée réduit de beaucoup la vision dans cet endroit. Un brasero de fer de 90 centimètres de diamètre se balance doucement à une hauteur de 2,40 mètres au bout d'une chaîne accrochée au plafond. Juste au-dessous, au centre de la caverne, se trouve une plaque de fer de 3 mètres de diamètre, en forme d'immense bol.

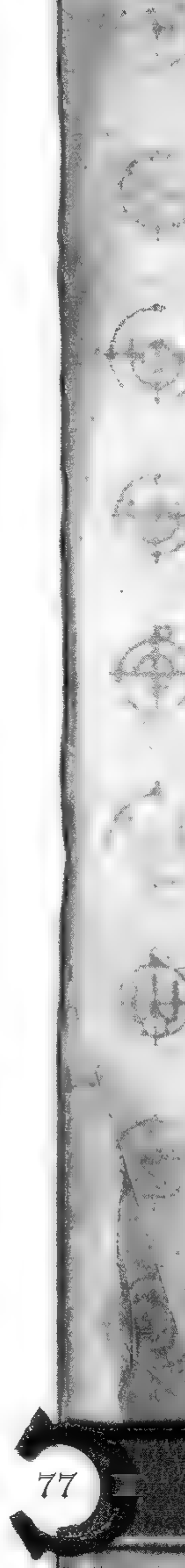
La fumée provient du brasero et procure un camouflage partiel conséquent (20 % de chance de rater) à tout ce qui se trouve dans la caverne. La grande assiette de métal sert de lit aux salamandres et est chaude au point d'infliger 1d6 points de dégâts à ceux qui la touche.

Créatures. Deux salamandres et un molosse satanique gardent cette extrémité du temple du Feu. Le molosse satanique obéit aux ordres des salamandres.

Salamandres communes (2) ; pv 37, 39 ; voir *Manuel des Monstres* page 158.

Molosse satanique ; pv 31 ; voir *Manuel des Monstres* page 139.

Tactique. Ces gardes ignorent tous ceux qui possedent un symbole du temple du Feu et interrogent tous ceux portant des vêtements ou



des symboles associés aux autres temples. Ils attaquent immédiatement quiconque ne possède aucun symbole.

Suites de la rencontre. Si ces gardes entendent des bruits de combat dans le temple du Feu (Perception auditive, DD 6 pour un combat juste de l'autre côté des portes, +1 par 3 mètres de distance additionnelle ; ils ont Perception auditive +14), ils viennent voir de quoi il retourne et porter main-forte à leurs alliés, mettant 1d4 rounds pour arriver. Sinon, ils demeurent dans cette pièce.

Trésor. Dans le fond du brasero suspendu se trouve un compartiment secret (jet de Fouille, DD 24). Il contient une assiette de céramique rouge avec un triangle d'ambre renfermant cinq gros spinelles bleu foncé (valeur de 500 po chacun). Si, pour accéder au compartiment, un individu touche au brasero, il subit 1 point de dégât à cause de la chaleur.

124. Entrée des cryptes

Deux grandes statues de guerriers tout de noir vêtus montent la garde dans cette pièce, faisant face au sud. Leur harnois est couvert d'étranges fioritures et de collerettes angulaires. Chacune des statues fait 3 mètres de hauteur et tient dans ses mains une épée pourvue d'étranges ornementations.

Le plancher est poli, contrastant avec le fini grossier des murs. Il porte une série de mots écrits dans un alphabet ancien, à la graphie tordue et même troublante. Ces mots sont écrits dans une langue étrangère, de toute évidence.

Bien que techniquement sous le contrôle du temple du Feu, les aires au-delà servent à l'enterrement de tous les prêtres importants du Temple de l'Anéantissement absolu.

Le message sur le plancher est écrit en langue abyssale. Il dit essentiellement « Ici reposent ceux qui ont servi au mieux le sombre maître, sous tous ses aspects. Ne troublez pas leur sommeil éternel. »

Les statues représentent l'aspect guerrier du terrifiant Tharizdun et forment ensemble un lien magique. Tant et aussi longtemps qu'elles sont debout, quiconque profane une des cryptes au-delà de leur position doit réussir un jet de Vigueur (DD 15) ou commencer à perdre 1 pv par round, résultat d'une maladie qui ravage la peau de la victime. Cette dernière se tord de douleur (et est considérée comme épuisée ; vitesse de déplacement réduite de moitié, Force et Dextérité effectives réduites de 6 points chacune). Seul un sort de *délivrance des malédictions* ou la destruction d'une des statues (chacune a une solidité de 8, pr 90 et DD 25 pour casser) peut arrêter cette terrible malédiction. Un nouveau jet de sauvegarde doit être réussi chaque fois qu'une nouvelle crypte est profanée, avec la possibilité que des effets cumulatifs s'abattent sur une même victime.

125. Crypte latérale (ND 4)

Trois sarcophages de pierre ont été disposés parallèlement les uns aux autres dans cette caverne. Au pied de chacun se trouve un candélabre de bronze. Les couvercles des sarcophages sont décorés de sculptures dépeignant un homme ou une femme reposant sur le dos, les mains jointes. Ils sont vêtus de robes sombres qui dissimulent le détail de leur apparence physique. Chacun porte un symbole noir d'une pyramide à paliers inversée. Une de ces images de pierre tient une grande masse d'armes avec d'inquiétants barbillons, une autre un sceptre noir poli et la troisième, un parchemin.

Retirer le couvercle de n'importe quel sarcophage requiert la réussite d'un jet de Force (DD 23).

Pièges. Deux des sarcophages sont piégés.

Le sarcophage avec le personnage tenant un sceptre est piégé de telle sorte que lorsqu'il est ouvert, une pluie de pointes de fer jaillit d'orifices dissimulés. Quiconque se trouve dans la pièce à ce moment-là subit 3d6 points de dégâts dus aux multiples blessures (un jet de Réflexes, DD 14, réduit les dégâts de moitié).

Pluie de pointes de fer : FP 2 ; pas de jet d'attaque nécessaire (3d6) ; jet de Réflexes pour demi-dégâts (DD 14) ; Fouille (DD 23) ; Désamorçage/sabotage (DD 23).

Le sarcophage avec le personnage tenant un parchemin est protégé par un *piège à feu*.

Piège à feu : FP 2 ; explosion de feu, rayon de 1,50 m (1d4 + 10) ; jet de Réflexes pour demi-dégâts (DD 16) ; Fouille (DD 29) ; Désamorçage/sabotage (DD 29).

Trésor. Le sarcophage avec le personnage tenant une masse d'armes contient un corps tout ratatiné portant une *armure à plaque +1* et une *masse d'armes lourde +1* similaire à celle de la statue sur le couvercle.

Le sarcophage avec le personnage tenant un sceptre renferme un corps étonnamment bien conservé (mais tout de même très ancien) portant un collier en or avec des morceaux de jade (valeur de 500 po). Cachée sous le corps se trouve une baguette noire de *flèche acide de Melf*, avec 17 charges restantes.

Le sarcophage avec le personnage tenant un parchemin ne contient rien d'autre que poussière et petits fragments d'os.

Suites de la rencontre. Si la crypte est profanée ou qu'un objet quelconque en est retiré, référez vous à l'aire 124 concernant la malédiction qui pourrait s'abattre sur les coupables.

126. Crypte d'importance (ND 6)

Dix sarcophages ont été placés en deux rangées de cinq dans cette caverne. Chacun d'eux porte un triangle, un losange, un carré ou un cercle sculpté dans son couvercle.

Un des dix symboles correspond à celui du temple du Feu (losange), deux du temple de l'Eau (carré), trois du temple de la Terre (triangle) et quatre du temple de l'Air (cercle).

Un conduit naturel situé dans la portion ouest du plafond mène, après un parcours tortueux, à l'extérieur des mines. Son diamètre varie entre 90 centimètres et 1,50 mètre, selon les endroits. Les personnages doivent réussirent un jet de Fouille (DD 18) pour le découvrir.

Créatures. Quatre chauves-souris sanguinaires sont suspendues au plafond, dans la partie est de la caverne. Ce sont de nouvelles résidentes qui viennent tout juste de se trouver un coin tranquille et elles n'ont rien à voir avec le Temple. Elles se laissent tomber pour attaquer ceux qui pénètrent dans leur antre.

Chauves-souris sanguinaires (4) ; pv 29, 38, 27, 31 ; voir *Manuel des Monstres* page 19.

Suites de la rencontre. Si la crypte est profanée ou qu'un objet quelconque en est retiré, référez-vous à l'aire 124 concernant la malédiction qui pourrait s'abattre sur les coupables.

126. Petite crypte

Suspendue au plafond de cette caverne par une chaîne se trouve une pyramide à palier inversée de 45 centimètres de largeur. Elle semble être faite de fer peint en noir et se trouve à 2,40 mètres du sol. Deux sarcophages de pierre se trouvent également dans la caverne, chacun d'eux portant le même symbole et tous deux entièrement peints en noir, bien que la peinture s'écaille par endroits.

Retirer le couvercle de n'importe quel sarcophage requiert la réussite d'un jet de Force (DD 23).

Trésor. Chacun des corps à l'intérieur des sarcophages est une momie (pas un mort-vivant cependant). Chacune porte une chaîne en argent avec des morceaux d'ébène et de petites images de démons avec des ailes de chauves-souris et des couteaux recourbés (valeur de 250 po chacune).

Suites de la rencontre. Si la crypte est profanée ou qu'un objet quelconque en est retiré, référez-vous à l'aire 124 concernant la malédiction qui pourrait s'abattre sur les coupables.

128. Crypte du Temple (ND 12)

Cette caverne est remplie de sarcophages, tous décorés avec un symbole du Temple, des crânes et autres ornements macabres. Les murs sont couverts de sculptures de pierres dépeignant des démons au regard mauvais avec des ailes de chauves-souris, des squelettes menaçants et des guerriers spectraux.

La pièce contient huit sarcophages. Retirer le couvercle de n'importe quel sarcophage requiert la réussite d'un jet de Force (DD 23).

Créatures. Quatre spectres et six ombres hantent cet endroit, cachés parmi les tombes. Ils attaquent en masse lorsque des intrus pénètrent dans la pièce, surprenant peut-être leurs adversaires et menaçant de les prendre en tenaille. C'est, de toute évidence, une rencontre très dangereuse.

Spectres (4) ; pv 46, 40, 38, 50 ; voir *Manuel des Monstres* page 164.

Ombres (6) ; pv 19, 19, 24, 17, 20, 19 ; voir *Manuel des Monstres* page 147.

Trésor. Tous les sarcophages, sauf un, ne contiennent rien d'autre qu'un cadavre. Celui qui fait exception renferme le corps presque parfaitement conservé (mais bien décédé) d'une demi-elfe qui tient dans ses mains une *rapière de foudre +1*.

Suites de la rencontre. Si la crypte est profanée ou qu'un objet quelconque en est retiré, référez-vous à l'aire 124 concernant la malédiction qui pourrait s'abattre sur les coupables.

129. Grande crypte (ND variable)

Les murs de cette caverne luisent comme s'ils étaient mouillés. Bien que vaste, l'endroit n'abrite qu'un seul sarcophage qui repose au sommet d'un dais d'obsidienne. Trois marches permettent d'y accéder. Le sarcophage lui-même est constitué d'une pierre rougeâtre et la statue d'un corpulent démon accroupi, partie intégrante du couvercle du tombeau, semble presque siffler entre ses dents tordues et ses lèvres retroussées pour défier tous ceux qui voudraient s'approcher
Juste à l'ouest du dais se trouve une statue de pierre gris foncé représentant un guerrier humain portant un harnois de bronze (couvert de vert-de-gris avec l'âge) et tenant une lance de bronze à la main ; il semble monter la garde. Un bassin de 3 mètres de diamètre, peu profond et asséché depuis longtemps, se trouve aux pieds de la statue, au sud de celle-ci.

C'est le tombeau d'Unariq, un prêtre de Tharizdun qui tenta d'accomplir un puissant rituel pour libérer le Dieu Noir. Il rejoignit plutôt son dieu dans sa dimension carcérale. Aujourd'hui, le corps d'Unariq sert de conduit aux énergies négatives et de portail vers le plan Éthéré.

Bassin (ND 2). Aussitôt que quelqu'un s'approche à 6 mètres ou moins du bassin (qui se trouve à 7,50 mètres de l'entrée), il se remplit de façon magique d'eau douce, jusqu'à une profondeur de 15 centimètres. Lorsque le bassin est rempli, la statue s'anime (voir plus loin). Un personnage regardant dans le bassin verra sa propre réflexion. Il doit alors réussir un jet de Volonté (DD 17) ou devenir tout simplement fasciné par sa propre image, tout comme s'il se trouvait sous l'emprise d'un sort d'*hypnotisme*. Cet effet demeure jusqu'à ce qu'il soit dissipé ou rompu (voir la description de ce sort). L'effet net est que le personnage se tient immobile suffisamment longtemps pour être frappé de plein fouet par les attaques de la statue, ou le temps nécessaire pour que cette dernière réserve un sort similaire aux autres personnages présents.

Statue (ND 3). Une fois que le bassin est rempli d'eau (voir précédemment), la statue s'anime et pointe sa lance vers le personnage ayant déclenché le remplissage du bassin. Si celui-ci fait autre chose que de simplement s'avancer pour toucher l'eau, la statue lui jette cinq *projectiles magiques* (comme si elle était un jeteur de sort de niveau 10). Elle continue à lancer des *projectiles magiques* (cinq par round) vers le personnage tant et aussi longtemps que ce dernier ne touche pas l'eau.

Si un autre personnage s'avance, la statue change de cible. Elle ne pointe jamais un personnage se trouvant à plus de 7,50 mètres du bassin ou quelqu'un ayant touché l'eau. Autrement, elle continue à choisir sa cible en fonction des actions des personnages. Elle lance ses *projectiles magiques* une fois par round à ceux se trouvant à 7,50 mètres ou moins du bassin et n'ayant pas encore touché l'eau.

Sarcophage (ND 4). Sur le couvercle du sarcophage est écrit en commun : « Le plus grand d'entre nous, il nous a quittés mais il n'est pas mort ». Si quelqu'un touche le sarcophage, le démon dit en commun (par le biais d'un sort de *bouche magique*) : « Voici le lieu du repos éternel d'Unariq VoTalsimol, qui a rejoint le Maître ».

Le sarcophage est scellé avec un *verrou du mage* spécial qui ne peut être ouvert que par quelqu'un ayant touché l'eau du bassin. Malgré cela, ouvrir le couvercle requiert la réussit d'un jet de Force (DD 26), à cause du simple poids du couvercle. Si ce dernier est retiré, seul un vortex noir tourbillonnant peut être aperçu à l'intérieur.

Si le vortex tourbillonnant est perturbé d'une quelconque manière (même simplement en le touchant), il alerte 4 maraudeurs éthérés qui apparaissent aussitôt dans la pièce et attaquent immédiatement tous ceux qui s'y trouvent. Une fois que tous les ennemis ont été tués ou chassés, les maraudeurs éthérés retournent dans leur plan mais attaqueront à nouveau tout intrus pen dant les prochaines 24 heures (après quoi, la pièce revient à son état original, le couvercle du sarcophage se remettant même en place de manière magique).

Maraudeurs éthérés (4) ; pv 14, 11, 8, 10 ; voir *Manuel des Monstres* page 133.

De plus, le personnage ayant touché au vortex tourbillonnant doit réussir un jet de Volonté (DD 19). En cas d'échec, il est entraîné dans le plan Éthéré et attaqué par quatre maraudeurs éthérés supplémentaires, près d'une énorme porte noire (voir Suites de la rencontre plus loin).

Maraudeurs éthérés (4) ; pv 11, 10, 13, 12 ; voir *Manuel des Monstres* page 133.

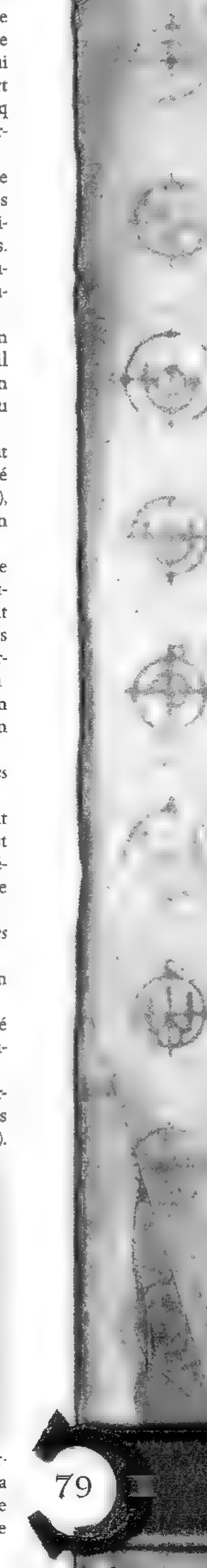
Si le jet de sauvegarde est réussi, le personnage demeure sur son propre plan et entend le message suivant dans sa tête :

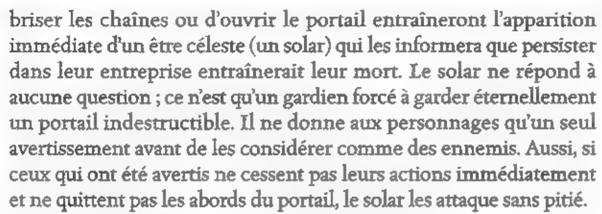
« Le Maître ténébreux de l'Oubli ne peut pas encore être libéré mais une fois que le secret des quatre nodules lunaires sera découvert, tous les désirs les plus sombres se réaliseront. »

Suites de la rencontre. Les personnages qui passent dans le vortex noir sont transportés dans le plan Éthéré où quatre maraudeurs éthérés gardent une porte noire (tel que mentionné précédemment).

Le vide autour de vous tourbillonne de couleurs, de lumières étincelantes et d'énergies. Tout est calme, alors que vous flottez sans savoir où se trouve le haut, le bas, le nord ou le sud. Devant vous se dresse une porte circulaire de 15 mètres de diamètre. Son centre est rempli de ténèbres insondables, de la même couleur que l'absence totale de matière et d'énergie, une obscurité comme vous n'en avez jamais vu ailleurs.
Le portail noir est un cercle parfait, attaché par des chaînes d'or et encerclé de symboles et de glyphes de feu blanc. Ces glyphes éblouissants dissimulent presque complètement divers sceaux et runes de couleur vert foncé, situés juste dessous.

Il est actuellement impossible d'avoir un effet quelconque sur ce portail scellant la voie vers la prison de Tharizdun, comme Unariq l'a appris à sa plus grande déconvenue. Le rituel qu'il croyait capable de libérer son dieu l'a plutôt consumé. Les personnages qui tentent de





briser les chaînes ou d'ouvrir le portail entraîneront l'apparition immédiate d'un être céleste (un solar) qui les informera que persister dans leur entreprise entraînerait leur mort. Le solar ne répond à aucune question ; ce n'est qu'un gardien forcé à garder éternellement un portail indestructible. Il ne donne aux personnages qu'un seul avertissement avant de les considérer comme des ennemis. Aussi, si ceux qui ont été avertis ne cessent pas leurs actions immédiatement et ne quittent pas les abords du portail, le solar les attaque sans pitié.

Solar ; pv 209 ; voir *Manuel des Monstres* page 32.

Pour revenir au plan Matériel, il suffit de se concentrer sur la Grande crypte, dans lequel cas le personnage réapparaît immédiatement dans la caverne, debout dans le bassin.

130. Entrée du temple du Feu (ND 3)

> Cette caverne n'a rien de remarquable sinon que les pierres foncées du sol sont polies et que le dessin d'un grand diamant a été ciselé à la surface du plancher puis rempli de fer rougeâtre. Un bout de chaîne brisée traîne sur le sol du côté occidental de la caverne.

La chaîne n'a rien de particulier et fait 60 centimètres de longueur.

Piège. Le plancher du passage se dirigeant vers le nord est muni d'un *glyphe de garde*. La phrase secrète « Le feu est fort » permet de le contourner. Tessimone s'assure qu'un nouveau glyphe est remis en place à chaque fois qu'il se déclenche.

Glyphe de garde : FP 3 ; rayonnement de feu, 1,50 m de rayon (5d8) ; jet de Réflexes pour demi-dégâts (DD 14) ; Fouille (DD 28) ; Désamorçage/sabotage (DD 28).

131. Caverne d'eau

> Le son de l'eau qui tombe goutte à goutte se fait entendre. De l'eau coule le long des murs de la caverne, s'accumulant en une mare qui remplit toute l'espace disponible.

La profondeur de l'eau atteint 3,60 mètres. C'est de l'eau de pluie qui se fraie lentement un chemin à travers le sol, en empruntant de petites crevasses et finit par aboutir ici.

132. Mastodonte en morceau

> Une étrange statue de pierre montée sur des roues de la même matière se trouve au centre de cette pièce. La statue représentait autrefois une grosse tête de cheval montée sur un bloc carré, le tout mesurant 3 mètres de hauteur et 1,80 mètre de largeur. Aujourd'hui, elle est en ruines et les détails sont à peine perceptibles. Des morceaux sont dispersés ici et là, comme si elle avait été frappée à plusieurs reprises par des armes.
> Mélangés aux pierres se trouvent de nombreux ossements, des armes brisées et des pièces d'armures rouillées.

Il y a environ un an de cela, le temple du Feu et le temple de la Terre ont eu un affrontement majeur à cet endroit. Tout ce qui reste de cette bataille sont les vestiges du mastodonte du temple de la Terre animée de façon magique à l'époque et quelques corps dépouillés de tout objet de valeur.

Notes générales concernant le Complexe du pont de l'Est

Éridik, un ensorceleur rat-garou, commande les gardes et le personnel de ce complexe. Éridik travaille depuis longtemps à l'intérieur du culte de Tharizdun et aspire à devenir plus puissant et plus influent (et à vivre un jour dans le Fanum externe). Présentement, ces forces sont favorablement disposées envers le temple de la Terre en particulier et ne font pas confiance au puissant temple du Feu. Officiellement, elles n'ont aucune allégeance.

Le complexe des aires 133–148 comporte trois niveaux de sécurité. Lorsque les PJ arrivent pour la première fois, il est toujours à A. Si une de ces aires est attaquée, le niveau de sécurité passe à B le plus vite possible et y reste jusqu'à la fin de la journée. Si une autre attaque survient alors que le niveau de sécurité est à B, il passe à C le plus vite possible et y reste jusqu'à la fin de la journée.

A. Relâché. Tel que présenté. Tous les gardes font 10 sur leur jet de Perception auditive et de Détection mais souffrent d'une pénalité de –5 à cause de leur inattention.

B. Prudent. Tous les gardes font 10 sur leur jet de Perception auditive et de Détection, sans aucune pénalité. Tac se cache près de l'aire qui a été attaquée, espérant pouvoir tendre une embuscade. Éridik demeure dans l'aire 138 ou à proximité.

C. Alerte. Les trolls de l'aire 135 se joignent aux gardes de l'aire 133. Éridik utilise ses sorts pour renforcer autant de ses plus puissants gardes que possible (trolls, tac, etc.). Réokallitan et Éridik se rendent à l'aire 138, accompagnés des gardes de l'aire 137. Si ses troupes sont grandement diminuées, Éridik convainc le ravageur de l'aire 149 de l'accompagner dans l'aire 138. Tous les gardes font 10 sur leur jet de Perception auditive et de Détection, sans aucune pénalité.

Tous les gardes et le reste du personnel portent le triangle de fer noir de l'Œil élémentaire ancestral. La couleur prédominante de leurs vêtements est le noir.

Les aires 133–138 sont illuminées par des torches placées dans des appliques en fer. Tous les plafonds font 4,50 mètres de hauteur à moins de mention contraire et les portes sont en bois (solidité 5, pr 15, DD 18 pour enfoncer si verrouillée). Presque tous les murs sont couverts d'un plâtre gris pâle, bien que celui-ci s'écaille et craque en maints endroits.

Les habitants des aires 133–148 connaissent la disposition générale des aires 130–154. Ils connaissent l'existence du temple du Feu et, jusqu'à un certain point, compte sur sa présence rassurante mais craignent les cavernes situées plus au nord, à cause des dangereux prédateurs qui s'y trouvent, telles les bêtes éclipsantes fiélonnes. Ils connaissent également la disposition générale du Temple. Ils savent qu'il y a un lac au milieu du cratère et trois ponts qui permettent de se rendre sur l'île où résident les maîtres. Ils savent également que la porte à l'autre extrémité du pont ne peut être ouverte que par une clef spéciale que possèdent presque exclusivement les prêtres.

133. Gardes (ND 7)

> Un mannequin d'entraînement en bois couvert de tissu se trouve au centre de la pièce, un symbole de Pélor autour du cou. Une corde pend du plafond à l'extrémité nord de la salle. Des taches troublantes parent les pierres des murs.

La porte au nord, qui s'ouvre sur l'aire 134, est scellée avec un *verrou du mage*, en plus d'être fermée d'une barre du côté nord. C'est une porte en fer (solidité 10, pr 60, DD 28 pour enfoncer) que seul Éridik peut utiliser. Tous les gardes et le reste du personnel utilisent l'autre porte et passent à travers l'aire 135.

Créatures. Deux ogres et quatre gnolls vivent ici et font office de gardes contre ceux qui se dirigeraient vers le nord, dans le Complexe du pont.

Ogres (2) : pv 30, 26 ; voir *Manuel des Monstres* page 146.

Gnolls (4) : pv 9, 10, 14, 11 ; 2d10 po chacun ; voir *Manuel des Monstres* page 101.

Piège. Les gardes de cet endroit ont préparé un piège dans la partie sud de la salle. Un jet de Fouille réussi (DD 18) permettra à un personnage de le remarquer avant que les gardes ne l'activent. Un vaste filet plombé, renforcé avec du fil de fer, est suspendu au-dessus de l'entrée. S'ils entendent des bruits venant dans leur direction (Perception Auditive, +2 pour les ogres, + 3 pour les gnolls), l'un des gnolls se place à côté de la corde suspendue à l'extrémité nord. En tirant sur la corde, le filet tombe.

À cause de sa nature et de la taille même du filet, aucun jet d'attaque n'est nécessaire. Ceux qui se trouvent sous le filet (dans le premier 3 mètres de l'extrémité sud de la pièce) doivent réussir un jet de Réflexes (DD 20) pour l'éviter. Les créatures prises au piège subissent un malus de –2 sur leurs jets d'attaque et un malus de –4 à leur Dextérité effective. De plus, les créatures prises dans le filet se déplacent à la moitié de leur vitesse normale. Si plusieurs créatures sont prises au piège, elles doivent coordonner leurs mouvements (se déplacer au même moment dans la même direction) et ne se déplacent qu'à la vitesse de la créature la plus lente parmi celles capturées. Dans tous les cas de figure, le filet est ancré au plancher de deux côtés avec des cordes et les individus pris dans ses mailles ne peuvent le déplacer de plus de 4,50 mètres sans d'abord réussir un jet de Force (DD 23) pour rompre l'une des cordes (DD 25 pour les rompre toutes les deux en même temps).

Les victimes capturées par le filet peuvent s'échapper en réussissant un jet d'Évasion (DD 20), au prix d'une action complète. Le filet a une solidité de 10, pr 15 et peut être déchiré avec un jet de Force réussi (DD 27), ce qui nécessite aussi une action complexe.

Grand filet : FP 1 ; pas de jet d'attaque nécessaire (enchevêtrement - voir précédemment) ; jet de Réflexes (DD 20) permet d'éviter le filet ; Fouille (DD 18) ; Désamorçage/sabotage (DD 18).

Tactique. Une fois que le filet est tombé, les gnolls font feu avec leurs arcs et les ogres chargent au corps à corps, se plaçant en position pour menacer à la fois leurs adversaires piégés et ceux qui ne le sont pas (si possible).

Ils n'attaquent pas ni même interrogent les individus habillés aux couleurs du Temple (robes ocre, manteaux noirs, etc.) et portant soit le symbole de l'Œil élémentaire ancestral, soit celui de Tharizdun.

Suites de la rencontre. Ces gardes ne quittent jamais leur poste.

Ajustement ad hoc des PX. Octroyez 10 % de points d'expérience supplémentaires pour cette rencontre.

134. Accès au pont (ND 5)

Le plâtre gris pâle de cette large chambre pèle et s'écaille par endroits. Une fresque sur le mur sud montre des personnages encapuchonnés chevauchant des chevaux au galop, une torche à la main. Une autre sur le mur nord-est dépeint une scène macabre de sacrifices humains alors que des créatures, des gobelours selon toute apparence, dansent autour d'un feu. Dans la partie ouest de la pièce, deux lourdes portes de bois, renforcées de fer, sont fermées et barricadées.

Les portes conduisant sur le pont sont toujours barricadées (solidité 5, pr 30, DD 26 pour enfoncer).

Ce pont est celui de la Terre, qui conduit à la porte du même nom. Celle-ci ne peut être ouverte que par quelqu'un en possession d'une *clef majeure de la Terre* ou béni par une telle clef.

Créatures. Huit hommes d'armes humains de niveau 1, chacun armé d'une arbalète lourde, montent la garde près des portes. Chacun d'entre eux est en possession d'une *potion d'héroïsme* fabriquée par Éridik, l'ensorceleur de l'aire 139.

Ils obéissent aux ordres d'Éridik ou Tac.

Humains HdA1 (8) : pv 9, 8, 4, 8, 7, 6, 3, 10 ; voir appendice 3.

Tactique. Ces gardes boivent leurs potions au premier signe d'un danger et agissent ensuite de manière hardie, voir insouciante car Éridik leur a dit que la potion les rendrait invincibles.

Ils n'attaquent pas ni même interrogent les individus habillés aux couleurs du Temple (robes ocre, manteaux noirs, etc.) et portant soit le symbole de l'Œil élémentaire ancestral, soit celui de Tharizdun.

Suites de la rencontre. Ces gardes ne quittent jamais leur poste.

Ajustement ad hoc des PX. Octroyez le double des points d'expériences habituels pour cette rencontre. Le ND a déjà été augmenté de +2 pour tenir compte de la difficulté accrue.

135. Trolls (ND 8)

Cette pièce est froide et humide et une odeur fétide en exhale. Trois paillasses de paille ont été placées près du mur ouest et le reste du sol est couvert d'os brisés et rongés. Le plâtre des murs a été arraché à coups de griffe.

Créatures. Trois trolls vivent ici, chacun avec son armure de peau et ses javelines (pour le combat à distance). Bien qu'ils ne soient pas très intelligents, ces trolls servent Éridik avec loyauté car, depuis qu'ils sont à son service, ils sont bien nourris et rarement en danger véritable.

Les corps de ces trois trolls sont couverts de tatouages grossiers, résultat d'un emploi « artistique » d'acide pour dessiner des visages sinistres et des armes.

Trolls (3) : pv 65, 67, 70 ; 3d10+30 po ; CA 22 ; javelines (+4 distance) ; voir *Manuel des Monstres* page 179.

Tactique. Lors d'un combat, les trolls tenteront d'abord de lancer leurs javelines, en utilisant le mur qui sépare leur chambre du passage vers le sud pour obtenir un certain abri (si possible). Ce n'est qu'ensuite qu'ils se jettent au corps à corps.

Ils n'attaquent pas ni même interrogent les individus habillés aux couleurs du Temple (robes ocre, manteaux noirs, etc.) et portant soit le symbole de l'Œil élémentaire ancestral, soit celui de Tharizdun.

Ajustement ad hoc des PX. Octroyez 10 % de points d'expérience supplémentaires pour cette rencontre.

136. Provisions

Sacs, boîtes et montagnes d'équipement remplissent cette salle d'entrepôt. Nourriture, boissons, vêtements, outils, corde et autres objets divers ont été posés directement sur la plancher, suspendus à des crochets ou rangés sur des tablettes en bois le long des murs.

Tout ce matériel est frais ou neuf.

137. Caserne (ND 3)

Faisant 9 mètres de côté, les murs de cette salle carrée sont fort abîmés. Le plâtre est craquelé de partout. Les torches ont noirci à jamais les murs. Vingt lits, certains d'entre eux superposés, ont été placés autour d'une grande table circulaire flanquée de nombreux tabourets. La table est couverte de plats de grès. La plupart des lits ont une petite malle ou un sac posé juste à côté.

Les malles et les sacs ne contiennent que des effets personnels bien que l'une des malles possède un double fond qui cache un sac de butin volé s'élevant à 342 pa et 290 po.

Créatures. Six hommes d'armes humains de niveau 1 se trouvent ici en ce moment. Ils ne sont pas de garde et ne sont pas prêts pour le combat. Ils mettront 2d4 rounds à se préparer lorsque se feront entendre les premiers indices de trouble.

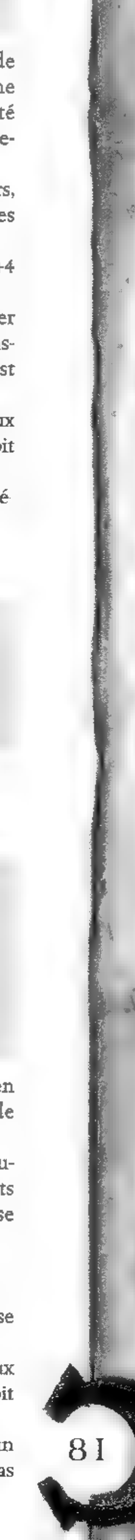
Ils obéissent aux ordres d'Éridik ou Tac.

Humains HdA1 (6) : pv 5, 4, 4, 9, 6, 7 ; voir appendice 3.

Tactique. Le moral de ces gardes est particulièrement bas. Ils se rendront au premier signe de danger véritable.

Ils n'attaquent pas ni même interrogent les individus habillés aux couleurs du Temple (robes ocre, manteaux noirs, etc.) et portant soit le symbole de l'Œil élémentaire ancestral, soit celui de Tharizdun.

Suites de la rencontre. S'ils entendent des bruits annonçant un problème, ces gardes se préparent à y faire face mais ne quittent pas leur caserne, à moins d'en recevoir l'ordre d'Éridik ou Tac.





138. Hall du Mal élémentaire

Cette salle renferme quatre statues placées au centre de la pièce, chacune se trouvant à environ 3 mètres des autres. Chaque statue fait environ 2,40 mètres de hauteur et repose sur une base circulaire. La première est une forme humanoïde enveloppée de flammes. Elle semble faite en cuivre, car elle est couverte de vert-de-gris. La statue suivante est faite de marbre brun et gris et représente une forme vaguement humanoïde d'apparence rocheuse. La troisième statue ressemble à une haute vague avec un visage humain perçant à sa crête. Elle est faite de grès peint en bleu et blanc. Finalement, la dernière statue représente un tourbillon de marbre blanc perlé. Des bras d'apparence humaine s'étendent de chaque côté de la petite tornade.

Évidemment, chaque statue représente un des éléments. Si quelqu'un portant l'un des symboles élémentaires touche la statue appropriée, cet individu reçoit les bénéfices d'une *bénédiction* pour une durée de 6 rounds. Par exemple, si une personne portant un symbole du temple de la Terre touche la statue humanoïde d'apparence rocheuse, cette personne sera bénie. Ce pouvoir ne peut être utilisé qu'une fois par jour, par personne. Si quelqu'un portant un symbole élémentaire touche la statue de l'élément opposé (le Feu s'oppose à l'Eau, l'Air s'oppose à la Terre), cet individu est frappé des effets d'une *imprécation* pour une durée de 6 rounds.

138A. Latrines

139. Chambre d'Éridik (ND 10)

La porte est scellée par un *verrou du mage* jeté par Éridik.

Ressemblant davantage à un nid qu'à une chambre à coucher, cette pièce abrite, selon toute évidence, une créature qui se complaît dans les ordures et les déchets. De la nourriture en décomposition, des morceaux de tissu et de bois, des pièces de métal dentées et des excréments couvrent le plancher. Quelque chose a créé un monticule, évoquant irrésistiblement un terrier, au centre de cette décharge.

À l'intérieur du monticule au centre se trouve une petite boîte de bois cerclée de bronze et fermée par un cadenas (jet de Crochetage, DD 25).

Créatures. Éridik est un ensorceleur rat-garou de niveau 8. Il est à la tête de ce secteur, et règne en achetant les autres avec des potions et des sorts. Rusé et intrigant, Éridik détient son poste actuel depuis très longtemps et est connu de la plupart des gens importants dans le Temple.

Éridik est un être poilu, grand et sec. Il préfère ne porter aucun vêtement mais se pare d'un collier de crânes de rats.

Éridik : rat-garou (m) Ens8 ; pv 44 ; voir appendice 3.

De plus, six rats sanguinaires vivent parmi les ordures et ils sont tous sous les ordres d'Éridik.

Rats sanguinaires (6) : pv 4, 5, 5, 4, 6, 3 ; voir *Manuel des Monstres* page 18.

Tactique. Éridik jette *force de taureau*, *endurance* et *grâce féline* sur sa personne et sur quiconque se trouverait avec lui au moment d'une rencontre. Il utilise également *peau de pierre* et *invisibilité suprême* pour ses propres besoins. Une fois renforcé par tous ces sorts, il combat ses adversaires avec des *éclairs* et des *projectiles magiques* si nécessaire mais préfère s'enfuir plutôt que se battre.

Éridik passe le plus clair de son temps sous sa forme hybride.

Octroyez à Éridik un bonus de +4 sur ses jets de Psychologie ou de Détection lorsqu'il tente de voir à travers un bluff ou un déguisement utilisé pour le tromper ; il possède en effet une grande expérience dans la surveillance des gens qui passent au travers de son secteur de contrôle. Même s'il soupçonne ou sait que quelqu'un lui ment, il ne posera pas de gestes précipités tant qu'il n'est pas en position de remporter une confrontation haut la main (par exemple, lorsqu'il se trouve en compagnie des gardes ou de Tac).

Piège. La boîte est protégée par un piège magique susceptible de pétrifier celui ou celle qui l'ouvrirait.

Piège pétrifiant : FP 6 ; pétrification ; jet de Vigueur annule (DD 19) ; Fouille (DD 31) ; Désamorçage/sabotage (DD 18).

Trésor. À l'intérieur de la boîte se trouve un collier d'or et de rubis (valeur de 1000 po), une *potion de restauration partielle*, *une clef mineure de la Terre* et un livre écrit de la main d'Éridik, décrivant sa plus grande œuvre, le cercle de convocation de l'aire 141.

140. Quartiers de Tac (ND 9)

Si Tac est ici, la porte est verrouillée (par le biais d'un loquet sur le côté de la porte ; jet de Crochetage, DD 20).

La décoration de cette chambre est spartiate. Les murs sont peints en blancs, le plancher est couvert presque en totalité d'une carpette présentant un motif de spirale brune et noire et un lit simple a été placé à côté d'une petite commode. Un brûleur d'encens et deux chandelles reposent sur la commode.

Le lit est recouvert d'une couverture mais il est facile de voir que c'est en fait un lit de clous (Tac est un masochiste). Sous le lit, Tac a rangé deux petits fouets barbelés qu'il utilise pour se flageller de temps à autre. La commode ne contient rien d'autre que des vêtements et des effets personnels.

Créature. Tac est un moine humain de niveau 9. Il n'est pas souvent dans cette pièce. Il se promène habituellement discrètement dans tout le secteur et observe en secret. Si le complexe est en alerte, il se glissera hors de sa chambre pour tenter de trouver les intrus et les attaquer alors qu'ils sont déjà en plein combat avec quelqu'un d'autre.

Tac porte une tunique noire et brune simple et des anneaux de fer à ses poignets et ses chevilles.

Tac : humain Moi9 ; pv 78 ; voir appendice 3.

Tactique. Tac utilise sa vitesse de déplacement et ses acrobaties pour attaquer en priorité les jeteurs de sorts, même si des guerriers les défendent.

Tac n'attaque pas les individus habillés aux couleurs du Temple (robes ocre, manteaux noirs, etc.) et portant soit le symbole de l'Œil élémentaire ancestral, soit celui de Tharizdun mais il les suit pour voir ce qu'ils font, où ils vont et qui ils sont.

141. Grand hall (ND 9)

Des tables et des bancs en bois ont été empilés dans les coins de la pièce, apparemment pour faire place à l'énorme cercle magique tracé sur le sol en lignes rouges lumineuses, entourées de runes scintillantes vertes et argentées. Le cercle touche aux murs est et ouest et passe à seulement 3 mètres de la porte au nord et de l'entrée au sud.

Des tapisseries qui autrefois couvraient les murs ont été depuis déchirées et jetées en tas mais trois d'entre elles demeurent à leur emplacement d'origine ; elles dépeignent une armée de squelettes chargeant au-dessus d'une colline, une cité en flammes et un dragon se frayant un chemin à travers le sol.

Cet endroit est le site de la grande expérience d'Éridik, un cercle magique qui servant à appeler de puissants démons. Le sort place automatiquement une *ancre dimensionnelle* sur le démon appelé, de sorte qu'il ne peut pas repartir de son propre gré. C'est Éridik qui a donné l'ordre à ses troupes de déplacer l'ameublement d'autrefois pour disposer de l'espace requis pour la construction du cercle.

Créature. Un bébilith apparaîtra si un objet ou une créature traverse la ligne rouge. Étant donné qu'il est appelé plutôt que convoquer, il est présent physiquement (et de façon permanente) sur le plan Matériel. Une fois appelé, il s'en prend à toute créature et personne rencontrée. Une *dissipation de la magie* ne retourne pas le bébilith vers son plan d'origine (il n'a pas été convoqué) mais pourrait dissiper l'*ancre dimensionnelle*, lui permettant de quitter les lieux de son propre gré.

Bébilith : pv 101 ; voir *Manuel des Monstres* page 42.

Suites de la rencontre. S'il est appelé mais survit à la rencontre, ce démon errera dans les mines, tuant tout ce qu'il trouve jusqu'à ce qu'il subisse le même sort. Cela pourrait potentiellement représenter un revers important pour les forces du Temple et ne manquera pas d'attirer l'attention des rêveurs d'apocalypse qui enverront des traqueurs invisibles pour éliminer cette menace.

142. Salle vide

Contrairement aux autres salles situées à proximité, cette pièce est obscure. De forme étrange, elle semble vide, à l'exception de deux carpettes rondes placées au centre de la pièce. Chacune d'elles fait 3,60 mètres de diamètre et décorée d'un motif blanc et noir.

143. Fosse de l'ours (ND 5)

Cette pièce est vide et nue, à l'exception d'éclaboussures rouge brunâtre sur les murs et le sol. Une chaîne sort d'un petit trou pratiqué dans le mur est ; elle est attachée à un collier épais passé autour du cou d'un ours imposant, l'écume à la bouche et la mort dans les yeux. Ses griffes et ses dents semblent plus grandes qu'elles ne devraient et son corps est massif et tout en muscles apparemment.

La chaîne mesure 12 mètres de longueur et est placée dans le mur oriental, à l'endroit où un X a été placé sur la carte H. Un bouton secret placé dans le couloir se dirigeant vers le nord et un autre situé de l'autre côté de la porte au sud activent un puissant mécanisme qui rétracte la chaîne dans le mur, de telle sorte que l'ours se retrouve plaqué contre le mur oriental. Cela permet aux habitants des lieux de passer en toute sécurité. Lorsqu'on appuie à nouveau sur l'un des boutons, l'ours peut à nouveau tirer sur toute la longueur de sa chaîne.

Les locaux tourmentent et agacent l'ours sans relâche, ce qui l'a rendu fou de rage et rempli du désir de tuer. Si Éridik et ses subordonnés capturent des prisonniers un jour, ils les jetteront probablement à l'ours, juste pour voir ce qu'il en fera.

Créature. Un ours sanguinaire dément est enchaîné au mur. Il attaque tous ceux qu'il peut atteindre. À en juger par sa fourrure tachée de sang et ses cicatrices, il a été sévèrement maltraité. Il n'est cependant pas blessé en ce moment.

Ours sanguinaire : pv 110 ; voir *Manuel des Monstres* page 20.

144. Salle commune (ND 5)

Trois tables, un certain nombre de chaises et de tabourets et deux divans occupent la plus grande partie de cette pièce. Cartes à jouer et dés encombrent l'une des tables alors qu'un tonnelet et au moins une douzaine de chopes se trouvent sur l'autre. Les murs comportent de petites niches situées à 90 centimètres du sol et abritent une douzaine de petites idoles, une par niche.

Un foyer pour la cuisson occupe le coin sud-est, sa cheminée s'élevant dans la pierre du plafond. Juste à côté du foyer se trouve un petit bahut grossier avec une planche à découper dessus. De l'autre côté du foyer se trouve une grande armoire.

La pièce est sale et les meubles sont en mauvais état et tachés.

Les idoles ressemblent aux statues trouvées dans l'aire 138, à raison de trois idoles par type de statue. Elles font environ 30 centimètres de hauteur et valent 50 po chacune, à cause de la finesse de leur construction. L'armoire abrite une petite quantité de denrées alimentaires. La vie quotidienne des gardes était bien plus agréable lorsqu'ils pouvaient cuisiner et prendre leurs repas dans l'aire 141.

Créature. Parce qu'il n'y a aucun autre endroit où dormir, deux trolls (y compris celui de l'aire 148) dorment ici. En ce moment, un des trolls est endormi sur un des divans, dans le coin nord-est. S'il se réveille, il attaque dans un demi-sommeil.

Troll : pv 63 ; voir *Manuel des Monstres* page 179.

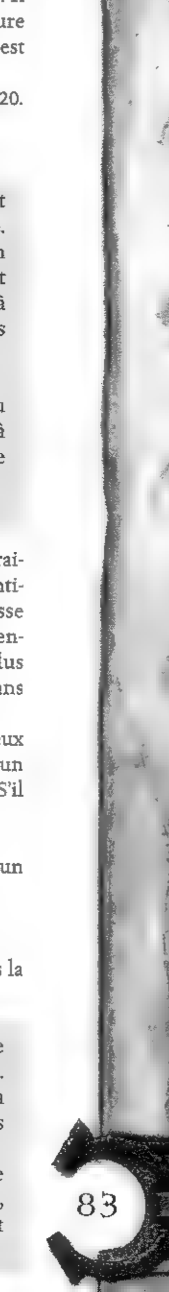
Suites de la rencontre. Si le troglodyte de l'aire 147 entend un combat dans cette pièce, il viendra voir de quoi il retourne.

145. Pièce secrète (ND 4)

La porte secrète (jet de Fouille, DD 22) glisse dans le mur vers la droite mais elle est verrouillée (jet de Crochetage, DD 26).

Un dragon de pierre, de la taille d'un cheval environ, monte la garde dans cette pièce, les ailes déployées face à la porte. L'une de ses griffes est pointée de manière menaçante et sa bouche est légèrement entrouverte. La finesse des détails de la statue est vraiment impressionnante.

Les murs de pierre sont nus mais ils ont été sculptés de manière à ressembler à des rangées de colonnes festonnées, espacées de 1,20 mètre les unes des autres. Le plancher est sans aspérité mais recouvert de poussière.



Un jet de Fouille réussi (DD 20) sur la statue du dragon révélera que la griffe peut être déplacée vers le bas grâce à une charnière. Si le personnage obtient un résultat supérieur à 24 sur son jet de Fouille, il remarquera également que la griffe peut être déplacée vers le haut.

Seuls Éridik et Tac connaissent l'existence de cette pièce (mais aucun d'entre eux n'a la clé).

Suites de la rencontre. La griffe peut être déplacée vers le bas ou vers le haut.

Haut. Si la griffe est déplacée vers le haut, la porte secrète se referme, le plafond glisse dans les murs avec un son assourdissant de raclement et le plancher se met à monter dans le conduit sombre révélé derrière le plafond. Le conduit fait 30 mètres de hauteur et le plancher s'arrête à 4,50 mètres du sommet. Il met 8 rounds pour ce faire. Une fois rendu, une porte de pierre fermée peut être aperçue au même endroit que la porte secrète.

La porte de pierre glisse vers la gauche, révélant une pièce de 6 mètres sur 6 mètres sans lumière, située au-dessus de la partie orientale de l'aire 144. Les murs sont gravés d'images d'armées naines combattant des orques, des trolls et des monstres tels que des minotaures et des dragonnes.

Les nains utilisaient cette pièce comme refuge ; aussi contient-elle un râtelier en fer avec six urgroshs de maîtres, trois grandes haches de maîtres et une hache d'armes de maîtres. Dix paillasses sont étendues sur le sol et des lampes à l'huile en laiton sont présentes dans les quatre coins de la pièce. Une robuste petite table supporte deux objets magiques de faible puissance :

- *Tonnelet d'abondance* : c'est un tonnelet d'eau qui produit une quantité illimitée d'eau, mais jamais plus de 40 litres par jour. Il ne fonctionne que dans cette pièce.
- *Boîte de biscuits sans fin* : chaque fois que le couvercle de cette petite boîte de bois est soulevé, six biscuits soutenants apparaissent à l'intérieur. Elle peut être utilisée dix fois par jour et ne fonctionne que dans cette pièce.

Bas. Si la griffe du dragon est abaissée, la porte secrète se referme et le plancher s'abaisse lentement sur une hauteur de 30 mètres, mettant 8 rounds à parvenir à destination. Une fois qu'il s'arrête, les personnages peuvent apercevoir une porte de pierre au même endroit que la porte secrète. Elle s'ouvre en glissant vers la gauche et, une fois ce mouvement lancé, continuera de son propre chef jusqu'à ce qu'elle soit complètement ouverte. C'est un piège.

De l'autre côté de la porte se trouve un conduit vers le Stalagos. L'eau s'engouffre immédiatement dans le conduit et tous les personnages subissent 2d6 points de dégâts à cause de l'impact de la masse d'eau. Un jet de Natation réussi (DD 17) est nécessaire pour conserver la tête hors de l'eau et essentiellement se laisser porter par l'eau qui remplit rapidement le conduit jusqu'à une hauteur de 18 mètres (ce qui est encore 12 mètres en dessous du niveau de la porte secrète qui conduit à l'aire 144). L'eau monte au rythme de 1,50 mètre par round. Ceux qui échouent leur jet de Natation doivent réussir un jet de Constitution (DD 10) pour ne pas se noyer (voir le *Guide du Maître*, page 85). Les DD des jets de Natation pour remonter à la surface sont de 15 après le premier round. Une fois que l'eau a cessé de monter dans le conduit, les DD des jets de Natation sont de 10.

Piège aquatique : FP 4 ; pas de jet d'attaque nécessaire (2d6) ; jet de Natation nécessaire pour éviter la noyade ; Fouille (DD 20) ; Désamorçage/sabotage (DD 22).

146. Salon privé

La porte de cette pièce est verrouillée (jet de Crochetage, DD 26) si quelqu'un se trouve ici ou dans l'aire 147. Un loquet situé à l'intérieur permet de verrouiller la porte sans aucune clé.

> Cette salle est somptueusement décorée et meublée. Des chaises rembourrées aux coussins de velours et des divans couverts de coussins reposent sur un tapis de couleur canneberge, avec des broderies d'or. Les murs sont couverts de tentures noires et blanches avec des coutures d'or, à l'exception d'un endroit dans le mur est, qui laisse voir un foyer. Une table en ébène occupe le coin nord-ouest et un service à vaisselle en argent y est étalé. Une armoire de bois, peinte en blanc, est installée juste à côté de la table.

Cet endroit sert à recevoir des invités, notamment ceux des Fanums externe et interne. Le service de vaisselle (valeur de 250 po) comprend une théière remplie de thé aux épices froid et un contenant avec du cidre, froid également. L'armoire est remplie de carafes et de bouteilles d'alcools, de vins et d'autres boissons.

Le foyer est utilisé pour cuisiner de meilleurs plats que ceux servis dans l'aire 144 et de petites étagères l'entourent. Elles soutiennent de nombreux bocaux avec des épices de grande valeur (10 bocaux d'une valeur de 20 po chacun).

147. Chambre d'invité (ND 8)

> Un grand lit recouvert de couvertures rouges, une table finement sculptée et quatre chaises, de même qu'un bureau faisant face à une grande plaque triangulaire noire appuyée contre un support, occupent la pièce. Une garde-robe et un coffre en complètent l'ameublement. Les murs sont couverts de tentures abstraites en rouge, noir et or. Le plancher est poli et dissimulé en grande partie par un tapis circulaire noir et or. Un chandelier de bronze est suspendu au plafond, supportant 10 chandelles allumées.
> Étrangement, une odeur écœurante monte de cette pièce, si forte que vos yeux se mouillent.

La chambre des invités est actuellement occupée. La garde robe est vide mais l'invité en question a placé deux robes noires et un encensoir dans le coffre, qui n'est pas verrouillé. Un livre (écrit en commun des Profondeurs) traitant de l'Œil élémentaire ancestral est ouvert sur le lit.

Créature. Réokallitan est un troglodyte roublard de niveau 3/prêtre de niveau 4 qui représente le temple de la Terre et dont la fonction est de s'assurer de la sécurité des membres du temple de la Terre qui souhaiteraient accéder au pont. Il craint (à juste titre) que Tessimone ne parvienne à convaincre Éridik de se joindre à elle et d'interdire l'accès du pont à quiconque, coupant ainsi de manière effective le temple de la Terre des Fanums externe et interne. Réokallitan possède une *clé mineure de la Terre*.

Réokallitan : troglodyte (m) Rou3/Prê4 ; pv 49 ; voir appendice 3.

Tactique. Réokallitan est dans une drôle de position. Il ne peut pas se permettre de se retrouver impliqué dans un combat mais il est dans son intérêt de soutenir les forces du complexe afin qu'elles le voient comme un allié. Dans tous les cas de figure, il n'hésite pas à se battre pour se défendre.

Au combat, il jette ses sorts de *convocation de monstres* afin de faire apparaître des alliés qui puissent l'aider à prendre en tenaille ses adversaires.

148. Poste de garde du Nord (ND 6)

> Cette grande salle présente des murs de maçonnerie polie au sud mais les murs au nord sont plus grossiers. Trois passages se dirigent vers le nord, des tunnels de mines selon toutes les apparences.

Créatures. Un troll et six hommes d'armes montent la garde ici.

Troll : pv 65 ; 54 po ; voir *Manuel des Monstres* page 179.

Humains HdA1 (6) : pv 4, 9, 6, 8, 5, 6 ; voir appendice 3.

Tactique. Ces gardes disposent d'une énorme cloche au timbre très puissant qui peut être actionnée par une corde suspendue au



plafond. La première action d'un des hommes d'armes est de faire sonner la cloche pour alerter tout le monde dans les aires 137 à 144. Les humains utilisent leurs arbalètes alors que le troll se lance au corps à corps.

Ils n'attaquent pas ni même interrogent les individus habillés aux couleurs du Temple (robes ocre, manteaux noirs, etc.) et portant soit le symbole de l'Œil élémentaire ancestral, soit celui de Tharizdun.

Ces gardes ne quittent jamais leur poste, à moins d'être confrontés à un adversaire insurmontable, dans lequel cas ils effectuent un repli stratégique vers l'aire 144, espérant pouvoir recevoir des renforts.

149. Ravageur (ND 8)

La carcasse décomposée et presque entièrement dévorée de ce qui semble avoir été une vache, repose près de l'entrée. Quelques os, certains de bonne taille, sont dispersés parmi les pierres présentes dans cette caverne. Les murs portent des marques d'outils très nettes, ce qui laisse croire que la caverne faisait autrefois partie de mines.

La vache est un cadeau récent des prêtres du Temple pour satisfaire le résident de cette caverne.

Créature. Un ravageur avec un immense tatouage d'un triangle noir sur la poitrine réside en ces lieux. Autour de son symbole se trouvent six glyphes spéciaux. Les pouvoirs des glyphes s'activent lorsque le ravageur les touche (une action simple à chaque fois). Chacun d'entre eux peut servir une fois par jour et n'affecte que le ravageur.

1. Force de taureau pour 1 heure.
2. Grâce féline pour 1 heure.
3. Soins importants.
4. Rapidité pour 10 rounds.
5. Soins intensifs.
6. Endurance pour 1 heure.

Ravageur : pv 125 ; voir *Manuel des Monstres* page 154.

Cette créature est un serviteur du Temple ; les rêveurs d'apocalypse lui ont placé ses glyphes spéciaux et l'ont libéré dans les mines.

Tactique. Le ravageur n'hésite pas à se servir de ses glyphes et il est probable qu'il actionnera d'abord le glyphe de *rapidité*, afin de pouvoir poser des actions supplémentaires (y compris activer d'autres glyphes). Bien entendu, s'il entend ses ennemis arriver, il mettra à profit les rounds de préparation résultant pour activer d'autres glyphes plutôt que de gaspiller des rounds de *rapidité*.

Il n'attaque pas les individus habillés aux couleurs du Temple (robes ocre, manteaux noirs, etc.) et portant soit le symbole de l'Œil élémentaire ancestral, soit celui de Tharizdun.

Ajustement ad hoc des PX. Octroyez 10 % de points d'expérience supplémentaires pour cette rencontre.

150. Caverne profonde

Le tunnel conduisant à cette caverne s'enfonce vers le bas brusquement et plusieurs pierres sont lâches, rendant difficile la descente. Cette ouverture dans le roc semble être d'origine naturelle car aucune marque d'outils n'est visible.

Ceux qui descendent dans cette caverne doivent réussir un jet d'Équilibre (DD 15) pour ne pas tomber et subir 1d6 points de dégâts en glissant sur une distance de 1d4 mètres.

151. Fosse (ND 5)

Le tunnel continue à descendre en pente forte vers l'est, parmi les éboulis, et se termine finalement en un conduit naturel s'enfonçant dans les profondeurs de la terre.



Le sol de cette caverne est situé 24 mètres plus bas que le haut du tunnel y conduisant ; toute la caverne est, dans les faits, une immense fosse. Tout comme dans l'aire 150, les personnages doivent réussir un jet d'Équilibre (DD 15) pour ne pas tomber et subir 1d6 points de dégâts dans leur glissade vers la fosse. Ceux qui réussissent un jet de Réflexes (DD 16) parviennent à se rattraper au bord de la fosse. Les autres tombent dedans.

La hauteur de leur chute est d'un peu plus de 24 mètres mais les derniers 3 mètres sont remplis d'une pâte épaisse, mélange d'eau acide corrompue et d'une boue insoluble. Cela ne suffit malheureusement pas à amortir la chute et le personnage subit 8d6 points de dégâts. De plus, la boue du fond de la fosse brûle yeux, nez, bouche et peau, infligeant 1d6 points de dégâts supplémentaires à chaque round. Cette substance visqueuse est à la fois glissante et gêne les mouvements ; les jets d'Escalade pour se sortir de ce pétrin ont un DD de 20. Heureusement, il est aisé de maintenir sa tête hors de la surface.

152. Caverne dangereuse (ND 4)

La portion sud-est de cette caverne est instable. Si quelqu'un fouille parmi les décombres, un éboulement survient, infligeant 8d6 points de dégâts à tous ceux qui ne réussissent pas un jet de Réflexes (DD 15), dans lequel cas, le personnage ne subit que la moitié des dégâts.

Suites de la rencontre. Si un éboulement survient, Éridik enverra éventuellement les trolls se trouvant sous ses ordres pour dégager le passage. Il se pourrait alors qu'il tente de conclure aussi une entente avec les bêtes éclipsantes fiélonnes de l'aire 153.

153. Bêtes éclipsantes (ND 7)

Le sol de cette caverne est parsemé d'ossements et d'excréments à l'odeur infecte. Le plafond est bas, 3 mètres tout au plus, et un sentier est visible jusqu'au centre de la caverne.

Créatures. Deux bêtes éclipsantes fiélonnes ont établi leur repaire ici, chassant dans l'ensemble du secteur.

Les forces du Temple ont appelé ces créatures à l'aide de moyens magiques mais elles se sont échappées et s'en prennent maintenant à tous ce qu'elles rencontrent dans les mines. Elles ont un grand respect pour le ravageur de l'aire 149 et sont conscientes que plus on s'éloigne vers le sud et plus le danger croît. Elles sont donc plus enclines à chasser vers le nord.

Bêtes éclipsantes fiélonnes (2) : pv 55, 61 ; résistance au feu et au froid (10) ; réduction des dégâts 5/+1 ; RM 12 ; peut infliger 6 points de dégâts supplémentaires à une créature d'alignement bon 1/jour ; voir *Manuel des Monstres* page 29.

Tactique. Une des créatures se place au centre de la caverne, pour attirer à elle les ennemis pendant que l'autre se cache dans les ombres (Discrétion +12) afin d'embusquer des adversaires par surprise.

154. Caverne à deux niveaux

Les murs d'andésite noire s'élèvent très haut en direction d'un bruit causé par quelque chose qui semble voltiger au plafond, quoi que, à en juger par les cris hauts perchés qui se font entendre occasionnellement, il ne s'agit que de chauves-souris. Une corniche au centre de la caverne la sépare en deux parties distinctes. La portion occidentale est plus basse de plus de 21 mètres.

Si les personnages explorent la partie supérieure de la caverne, utilisez le texte suivant :

Les rails des chariots de minerai se terminent ici. Un chariot est immobilisé en bout de piste, rempli au tiers de minerai de kimberlite. Une grande boîte en fer rouillé, lui aussi rempli au tiers de minerai, se trouve juste à côté des rails. Un pic repose à son côté, de même qu'une vieille lanterne.

Voyez l'encadré Fonctionnement d'un chariot de minerai à la page 49 pour plus d'information sur l'utilisation des chariots.

Si les personnages explorent la partie inférieure de la caverne, utilisez le texte suivant :

À cet endroit, les rails des chariots de minerai ont fondu, comme si un acide avait été déversé dessus, détruisant à la fois bois et métal. De petits amas d'une substance semblable à un mucus séché, sombre mais brillante, peuvent être aperçus ici et là, sur les ruines des rails. Autour de celles-ci se trouvent des amoncellements de métal plus ou moins dissous, sans doute d'anciens chariots de minerai ou des boîtes de fer.

Le pouding noir de l'aire 156 est passé par ici.

Un rouleau de corde de 15 mètres de longueur, attaché à un grappin, repose en tas au pied de la corniche.

155. Caverne propre

Tout ce tunnel en direction de l'est et la caverne dans laquelle il débouche sont exempts de débris et de poussière, bien qu'une mince couche de limon humide recouvre le sol et la partie inférieure des murs.

Le limon est un indice du passage récent du pouding noir de l'aire 156.

156. Repaire du pouding (ND 7)

Une masse d'un noir d'encre, mesurant 6 mètres de diamètre, pulse et ondoie, occupant une grande partie de la caverne. Les murs et le sol sont rendus glissants à cause d'une substance visqueuse organique.

Créature. C'est un pouding noir. Il meurt de faim, ayant tenté sans succès d'attaquer le ravageur et les deux bêtes éclipsantes fiélons. Il se bat jusqu'à mort.

Pouding noir : pv 120 ; voir *Manuel des Monstres* page 182.

157. Essaim de mantes obscures (ND 5)

Le tunnel s'élargit quelque peu à ce niveau et continue vers le nord-ouest.

Créatures. Six mantes obscures se cachent au plafond de la caverne. Postées en ligne au-dessus des rails, elles attaquent aussitôt que quelqu'un passe dessous en créant autant de ténèbres que possible, tant dans la caverne que les tunnels de chaque côté.

Mantes obscures (6) : pv 5, 6, 4, 3, 8, 9 ; voir *Manuel des Monstres* page 131.

Tactique. Si elles se trouvent acculées, les mantes obscures tenteront de s'enfuir vers l'aire 158.

158. Caverne latérale

Cette vaste caverne est vide. Son plafond est très haut et des veines de ce qui pourrait être du minerai de fer sont visibles dans l'andésite des parois.

Un très vieux squelette de nain est caché (accidentellement) parmi les rochers. Il porte une bague en or (valeur de 35 po), une cotte de maille rouillée et endommagée et des lambeaux de vêtements. Il tient dans sa main un tube de cuivre renfermant une

carte des aires 133 à 154. Les aires 150 et 151 sont marquées (en nain) comme dangereuses et l'aire 152 est indiquée comme potentiellement dangereuse.

159. Cadavres

> Les corps de quatre humains, apparemment tués il y a peu par des coups puissants, reposent au milieu du passage. Ils ne portent que leurs pantalons et n'ont plus aucun équipement.

Ce sont des gardes du temple de l'Eau qui tentaient de se rendre au Complexe du pont de l'Est, porteurs d'un message et d'un pot-de-vin pour Éridik. Ils ont été tués par les gobelours du secteur et leur équipement a été emporté dans l'aire 164.

160. Descente en spirale

> Cette caverne a la forme d'un immense cône d'une hauteur de 22,50 mètres. Les rails descendent en spirale jusqu'au fond, avant de poursuivre leur route. Des pierres encombrent la voie.

Modifications aux règles de fonctionnement des chariots de minerai :

- La pente est si forte ici que stopper un chariot, une fois celui-ci engagé dans la spirale, est impossible. Il est par contre possible de freiner tout au long de la descente et d'immobiliser le chariot au bas de la spirale.
- Si aucune tentative de freinage n'est faite, il existe 20 % de chance (01–20 sur un d%) que le chariot se renverse, éjectant tout ce qui s'y trouve d'une hauteur de 1d6x3 mètres. Un jet de Réflexes réussit (DD 20) indique que le personnage a réussi à s'accrocher aux rails et à éviter la chute.
- Si le chariot ne se renverse pas et que ses occupants ne tentent pas de le freiner, il se déplace au double de la vitesse normale jusqu'aux rails détruits par l'acide au sud (voir aire 154).
- Si le chariot n'est pas arrêté au moment où il atteint la fin des rails, il quitte ceux-ci et se renverse, infligeant 4d6 points de dégâts à tous les occupants (jet de Réflexes, DD 20, pour demi-dégâts).

Notes générales concernant les cavernes des gobelours

Arrivés récemment des soustaerrains, les gobelours se sont installés dans les mines à cause du trafic important sur lequel ils peuvent exercer leur déprédation. Ils n'ont aucune allégeance envers le Temple et, de fait, considèrent ses serviteurs comme des ennemis.

161. Faiseuses de merveilles gobelourses (ND 8)

Les passages conduisant à cette caverne ont été piégés (voir plus loin).

> D'étranges symboles d'apparence grossière ont été dessinés sur les murs avec du sang. Le sol est couvert de pierres lâches étincelantes. Une corniche de 3 mètres de largeur est visible dans le fond de la caverne, à environ 3,60 mètres de hauteur.

Le corps d'un elfe tué il y a peu est caché à l'intérieur d'une fosse peu profonde couverte de pierre, près du mur est. D'horribles opérations ont été réalisées sur le corps, y compris la gravure de symboles dans la peau du cadavre et la fixation de fétiches divers dans la chair. La bouche du cadavre est remplie d'herbes et de thallophyte. Si cette végétation est retirée, un certain nombre de petits insectes piégés à l'intérieur en sortent. Ce corps est en voie de devenir une autre bombe cadavérique (voir 161 A) mais il n'est pas encore dangereux.

Créatures. Stérane est une magicienne gobelourse de niveau 5 et Fésade est une prêtresse gobelourse de niveau 5 également. Elles vivent toutes les deux dans cette caverne ; Stérane dort sur la corniche et Fésade parmi les pierres étincelantes.

Stérane est couverte de scarifications rituelles et Fésade porte une crevice parée de fétiches, d'os et de symboles.

Stérane : gobelourse Mag5 ; pv 34 ; voir appendice 3.

Fésade : gobelourse Prê5 ; pv 46 ; voir appendice 3.

Tactique. Stérane et Fésade se postent au sommet de la corniche pour lancer des sorts sur leurs assaillants. À la première alerte, Fésade utilise un sort de *messager animal* sur une petite chauve-souris et l'envoie avertir le chef Urolaxe dans l'aire 164. Puis elle jette *bouclier de la foi* et *endurance* sur sa personne. Stérane jette *invisibilité* et *bouclier* sur elle-même et attend ses ennemis, impatiente de faire usage de son *éclair*.

Si elle en a le temps, Fésade se soigne toujours, de même que Stérane et elle n'hésite pas à utiliser le parchemin dans le pot également (voir plus loin).

Pièges. Fésade a fait bon usage de son sort de *glyphe de garde*. Tant Fésade que Stérane connaissent le mot de passe qui permet d'éviter les glyphes (« Sarlgim »).

Passages. Un *glyphe de garde* a été placé dans les deux passages. Le passage le plus au nord déclenche un sort d'*immobilisation de personne* alors que celui au sud provoque une explosion d'acide.

Glyphe de garde : FP 3 ; *immobilisation de personne* ; jet de Volonté annule (DD 14) ; Fouille (DD 28) ; Désamorçage/sabotage (DD 28).

Glyphe de garde : FP 2 ; jet d'acide, 1,50 m de rayon (2d8) ; jet de Réflexes pour demi-dégâts (DD 14) ; Fouille (DD 28) ; Désamorçage/sabotage (DD 28).

Pot. Les occupants de la caverne gardent un gros chaudron sur la corniche, fermé d'un couvercle et attaché avec de la ficelle. Ce chaudron aussi a reçu un *glyphe de garde* qui se déclenche lorsqu'il est ouvert. Une explosion d'énergie sonique inflige 2d8 points de dégâts (jet de Réflexes pour demi-dégâts, DD 14).

Glyphe de garde : FP 2 ; rayonnement sonique, 1,50 m de rayon (2d8) ; jet de Réflexes pour demi-dégâts (DD 14) ; Fouille (DD 28) ; Désamorçage/sabotage (DD 28).

Trésor. Le chaudron contient 344 po, un bracelet en argent avec des pièces de jade (valeur de 300 po), une fiole d'antidote et un parchemin avec les sorts suivants : *soins légers*, *soins modérés* et *guérison des maladies*.

161A. Bombe cadavérique (ND 2)

> Le corps d'un pauvre humain est suspendu par des fils de fer au milieu du couloir, bras et jambes écartés. Sa peau est gravée de symboles et des fétiches ont été enfoncés dans sa chair. Sa bouche est remplie de ce qui semble être des plantes et ses yeux ont été arrachés et remplacés par des pierres étincelantes.

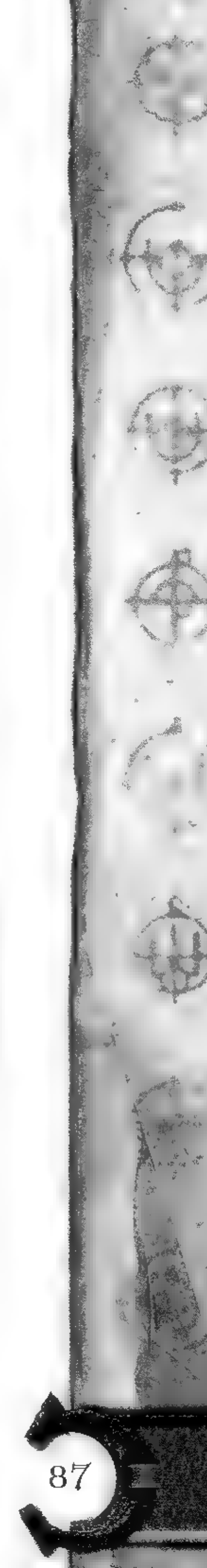
Piège. Cet étalage hideux est un piège. Dès que le corps est dérangé de quelque façon que ce soit (même simplement en touchant les fils de fer), il explose en une masse répugnante de chair, d'os et d'insectes (qui sont entassés à l'intérieur du corps).

Parvenir à contourner le corps sans rien toucher, y compris les fils de fer, requiert la réussite d'un jet de Dextérité. Les pénalités d'armure et les modificateurs de taille à la CA doivent être prises en compte dans ce jet qui présente un DD de 10.

Les gobelours de l'aire 161 connaissent le mot de passe (« Ilarkam ») pour pouvoir passer sans danger.

Bombe cadavérique : FP 2 ; explosion de 3 m de rayon (3d6) ; jet de Réflexes pour demi-dégâts (DD 15) ; Fouille (DD 0) ; Désamorçage/sabotage (DD 35).

Étant donné la position de cette bombe cadavérique et la pente du tunnel, si un chariot de minerai arrive dans ce passage en provenance du nord, la personne aux commandes du chariot devra réussir un jet de Détection (DD 20) pour l'apercevoir et freiner à temps, sans quoi, le chariot foncera directement dedans.



162. Gardes gobelours (ND 7)

Le passage donnant accès à cette caverne depuis l'est est piégé.

> Cette caverne aux parois grossièrement taillées empeste la fourrure et la bouse. Près du mur du nord se trouve un puits, entouré de pierres noires. Des ficelles couvertes de dents, d'os, d'herbes et de tissus colorés sont suspendues comme des tentures le long du mur du sud.

De l'autre côté de cette caverne, un passage d'environ 7,50 mètres aboutit à une corniche surplombant le Stalagos, à environ 9 mètres au-dessus de la surface des eaux. Les gobelours ont fixé une corde sur la corniche, de manière à pouvoir descendre au besoin (bien que, pour le moment, ils sont positivement effrayés de l'eau, à juste titre d'ailleurs).

Le puits dans la partie nord de la caverne est en fait un foyer que les gobelours alimentent en charbon. Les pierres entourant le puits sont d'ailleurs du combustible, tout simplement.

Créatures. Deux gobelours typiques et deux éclaireurs gobelours (roublards de niveau 1) résident ici.

Gobelours typiques (2) : pv 15, 19 ; 3d10 po chacun ; voir *Manuel des Monstres* page 105.

Roublards gobelours (2) : pv 23, 20 ; voir appendice 3.

Tactique. Les gobelours n'attirent pas l'attention sur eux ; par exemple, s'ils entendent (Perception auditive +3, +5 pour les éclaireurs) des bruits dans le tunnel avec les rails, ils ne se déplacent pas en direction du son mais attendent ici même, en embuscade. Ils ne quittent jamais cette caverne.

Les éclaireurs tentent de prendre leurs adversaires en tenailles, pendant que les deux autres chargent au corps à corps.

Pièges. Les gobelours ont placé trois pièges dans le passage conduisant à l'aire 162, depuis le tunnel avec les rails. Les trois pièges sont activés par des ficelles placées au niveau du sol qui, lorsqu'elles sont heurtées, laissent tomber une lourde hache sur quiconque a déclenché le piège.

Hache : FP 1 ; +10 corps à corps (1d12/x 3) ; Fouille (DD 21) ; Désamorçage/sabotage (DD 20).

163. Caverne communautaire des gobelours

> Huit amoncellements de paille ont été disposés autour de la pièce. Deux gros tambours et une pile de crânes et d'ossements se trouvent au centre de la pièce. Tous les lieux empestent la viande en voie de décomposition.

Parmi la pile d'ossements se trouve une *baguette de bénédiction* (8 charges) faite en os. Un jet de Fouille réussi (DD 30) permettra de mettre la main dessus mais *détection de la magie* pourrait rendre l'opération plus simple.

164. Chef gobelours (ND 6)

Lorsque cette caverne est occupée, le chef roule habituellement un gros rocher pour en sceller l'entrée. Cela requiert la réussite d'un jet de Force (DD 18), bien qu'une créature de taille moyenne puisse escalader le rocher (jet d'Escalade, DD 18) pour passer de l'autre côté, car il n'atteint pas le plafond.

> L'élément dominant dans cette caverne est un énorme rocher de 2,70 mètres de hauteur et de 2,40 mètres de diamètre. Juste derrière, la bordure d'un lit de paille et de tissus peut être aperçue depuis l'entrée. Au sommet du rocher, un certain nombre de chandelles allumées laissent couler leur cire le long de la pierre. Des graffitis ont été inscrits sur le rocher en lettres grossières.

Les graffitis, écrit en gobelin, disent « Urolaxe est puissante » et « Urolaxe sait tout ».

Créature. Urolaxe est une guerrière particulièrement grande et forte. Elle porte de nombreuses boucles d'oreilles et un anneau dans le nez (tous sans valeur aucune). Elle manie une *épée bâtarde +2* avec un pommeau en forme de tête de dragon.

Urolaxe : gobelourse Gue4 ; pv 50 ; voir appendice 3.

Suites de la rencontre. Si Urolaxe entend (Perception auditive +4) le son d'un combat provenant de l'aire 162 ou 163, elle se précipite au secours de ses congénères. Si elle pense que des intrus se trouvent quelque part dans son secteur, elle placera les gobelours de l'aire 166 dans un endroit favorable aux embuscades, tels que l'aire 160 ou l'aire 171 (selon l'endroit où se trouvent les envahisseurs).

165. Embuscade (ND 7)

Créatures. Quatre gobelours et un sanglier sanguinaire sont postés ici, prêts à embusquer tous ceux qui pénétreraient dans la caverne. Les gobelours effectuent d'abord des attaques à distance (avec leurs lances) puis chargent aux côtés du sanglier.

Gobelours (4) : pv 14, 20, 19, 16 ; 3d10 po chacun ; voir *Manuel des Monstres* page 105.

Sanglier sanguinaire : pv 52 ; d10 po chacun ; voir *Manuel des Monstres* page 19.

Tactique. S'ils sont avertis suffisamment d'avance, ces gobelours iront tendre leur embuscade dans l'aire 169, espérant pousser leurs adversaires (ou un chariot rempli d'ennemis) au bas du surplomb.

Trésor. L'une des gobelours est en fait une espionne pour le temple du Feu. Elle porte un symbole du temple sous son armure et transporte un morceau de papier roulé disant « Offrez un pot-de-vin à votre chef afin qu'elle se joigne au temple du Feu - Tessimone » dans un sac avec 100 po.



166. Gobelours en réserve (ND 8)

Cette caverne comporte un certain nombre de matelas de paille, un grand chaudron accroché au-dessus d'un foyer et des graffitis grossiers sur les murs. L'endroit empeste la fourrure et la viande cuite.

Créatures. Sept gobelours vivent ici.

Gobelours (4) : pv 16, 14, 13, 24, 19, 16 ; 3d10 po chacun ; voir *Manuel des Monstres* page 105.

Suites de la rencontre. Ces gobelours ne quittent pas leur caverne à moins d'en recevoir l'ordre de leur chef. S'ils entendent des bruits de combats, ils ne font que se préparer (ce qui prend 2d6 rounds) mais demeurent sur place.

Urolaxe fait appel à ces gobelours pour remplacer ses gardes de l'aire 162 au besoin ou les poste aux endroits stratégiques (telles que les aires 160, 169 ou 171).

167. Petite caverne

Cette petite caverne, qui ne fait pas 6 mètres de diamètre, est vide, à l'exception d'une petite mare d'eau d'un peu moins d'un mètre de diamètre.

C'est l'activité volcanique qui est responsable de la présence d'eau à cet endroit. La mare fait à peine 90 centimètres de diamètre mais est située au sommet d'un puits qui s'enfonce à quelques centaines de mètres dans le sol. L'eau est douce, n'étant jamais venue en contact avec le Stalagos.

168. Scène de bataille

Trois humanoïdes morts, couverts de poils brun rouge foncé et de peaux de cuir, reposent sur le sol de cette caverne. Leurs cadavres sont gonflés, ce qui laisse à penser qu'ils ont été tués dans les jours qui viennent de s'écouler. Les grands corps minces de deux créatures d'un noir d'encre, ressemblant à d'étranges calmars ou des pieuvres, se trouvent également à proximité, tailladés par des lames quelconques.

Lorsque les gobelours entrèrent dans ce secteur pour la première fois, ils firent face à deux mantes obscures. Ils remportèrent la victoire mais seulement après avoir subi de lourdes pertes dans l'obscurité magique créée par ces monstres. Les corps ont été pillés par leurs camarades.

169. Section de rails à deux niveaux

La partie occidentale de ce tunnel est située environ 9 mètres plus haut que la moitié orientale. Des rails courent sur les deux niveaux.

170. Intersection

Deux séries de rails se rencontrent à cette intersection. Il semble possible de changer de voie ici.

Changer de voie requiert un arrêt complet du chariot et la manipulation de leviers situés près de l'intersection afin de permettre aux roues de changer de rails.

171. Pont (ND 7)

Deux séries de rails se croisent à cette intersection. La première, qui se dirige du nord-est au sud-ouest, passe sur une plate-forme de bois supportée par des poutres, aussi en bois. Elle se trouve à environ 7,50 mètres du sol, là où court l'autre voie, du sud-est au nord-ouest. La plate-forme fait un pont entre deux passages, eux aussi situés à 7,50 mètres de hauteur par rapport à la voie inférieure. Le plafond, quant à lui, atteint au moins 24 mètres de hauteur.

Le pont est branlant mais solide. Les poutres qui servent de support ont une solidité de 5, pr 60 et DD 28 pour casser.

Créatures. Une équipe d'exploration du temple de l'Eau, comprenant Kadiss le magicien elfe et cinq hommes d'armes elfes aussi, est présente. Leur objectif est de se déplacer vers le sud, afin de discuter avec les gobelours.

Kadiss et deux autres des elfes se trouvent dans un chariot de minerai. L'un des hommes d'armes contrôle la vitesse du chariot et le freinage. Cela permet à Kadiss de se déplacer sans avoir à se concentrer sur la manœuvre et permet une fuite rapide.

Kadiss est albinos, avec de longs cheveux blancs. Il porte des vêtements complètement noirs, de même qu'un symbole du temple de l'Eau (comme tous les hommes d'armes d'ailleurs). C'est un nouveau venu dans le culte et le temple de l'Eau et il est très intéressé à accroître la puissance de sa faction en trouvant de nouveaux alliés.

Kadiss : elfe (m) Mag6 ; pv 29 (normalement 17) ; voir appendice 3.

Elfes HdA1 (5) : pv 3, 5, 6, 4, 5 ; voir appendice 3.

Tactique. Étant donné le danger que représente ce secteur, Kadiss a déjà jeté sur sa personne les sorts *armure du mage*, *bouclier*, *flou* et *endurance* (points de vie supplémentaires déjà calculés plus haut). Lui et son groupe sont à la recherche d'alliés, pas d'ennemis. S'ils rencontrent des créatures autres que des gobelours (comme les PJ), ils tenteront de les recruter eux aussi.

Suites de la rencontre. Si les PNJ rencontrés ici survivent à un combat, ils se réfugieront désormais dans la sécurité relative de l'aire 178.

172. Entrepôt de minerai.

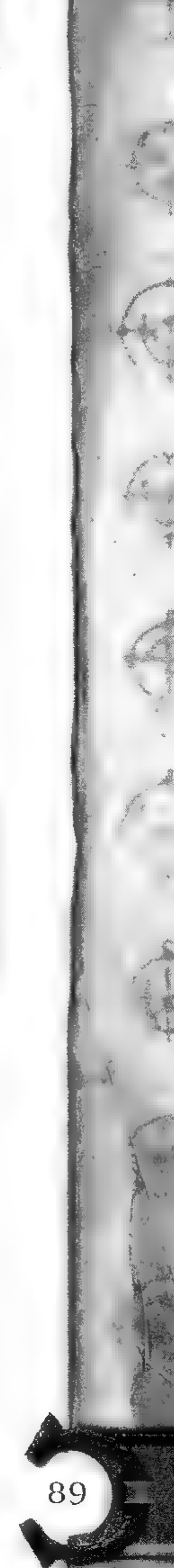
Juste à l'ouest des rails, un autre chariot, à moitié plein de minerai de kimberlite, est immobilisé près du mur. La caverne derrière contient six grandes boîtes en fer et en bois remplies de gros morceaux de minerai brut. Près de l'entrée de la caverne se trouve une brouette en bois pleine de pelles. Sur le sol, juste à côté de la brouette, trois pics, une pile de pointes de fer et trois marteaux sont visibles.

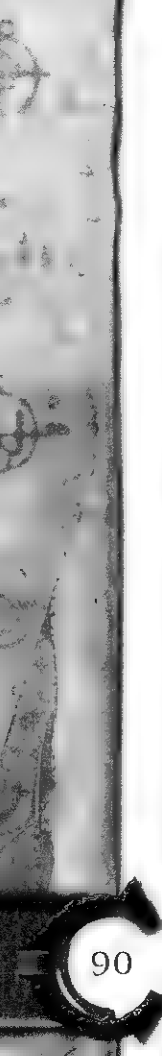
Notes générales concernant le temple de l'Eau

Il y a de ça très longtemps, les prêtres de l'Œil élémentaire ancestral s'allièrent avec une grande tribu de kuo-toas qui vivaient au plus profond de la terre. Les kuo-toas sont maîtres de secrets anciens et leur race se souvient encore d'une époque où le terrible dieu Tharizdun était libre ; ils ont aussi nagé parmi les ruines de cités temples consacrées à sa malfaisance et aujourd'hui submergées. Abjects et détestables, les kuo-toas étaient de parfaits candidats pour le culte du Dieu Noir.

Formés à la religion de l'Œil, ces kuo-toas se glissèrent au sein d'autres tribus pour répandre le culte et l'influence de leur divinité (qui était, dans les faits, Tharizdun, bien sûr). Bien qu'ils ne rencontrassent jamais un grand succès, les kuo-toas qui vinrent s'installer dans le Temple de l'Anéantissement absolu devinrent une faction puissante et influente, s'alliant notamment avec le temple de l'Eau. Encore aujourd'hui, ces hommes-poissons constituent la majorité des forces de ce temple.

Le complexe des aires 177–197 comporte trois niveaux de sécurité. Lorsque les PJ arrivent pour la première fois, il est toujours à A. Si une de ces aires est attaquée, le niveau de sécurité passe à B le plus vite possible et y reste jusqu'à la fin de la journée. Si une autre





attaque survient alors que le niveau de sécurité est à B, il passe à C le plus vite possible et y reste jusqu'à la fin de la journée.

A. Relâché. Tel que présenté. Tous les gardes font 10 sur leur jet de Perception auditive et de Détection mais souffrent d'une pénalité de –5 à cause de leur inattention.

B. Prudent. Les gardes des aires 177, 179 et 189 font 10 sur leur jet de Perception auditive et de Détection. Urlurg (s'il est disponible) patrouilles les aires 189 à 197. Kélasheïne se rend à la salle du trône (aire 185).

C. Alerte. Kélasheïne et Nilbool se rendent au temple de l'Eau. Tous les gardes font 10 sur leur jet de Perception auditive et de Détection, sans aucune pénalité.

Tous les gardes et le reste du personnel portent le triangle de fer noir de l'Œil élémentaire ancestral avec un carré bleu vert accroché à sa base (symbole du temple de l'Eau). La couleur prédominante de leurs vêtements est le noir.

Les aires 177–192 sont illuminées par des torches placées dans des appliques en fer. Les autres aires sont illuminées par des moyens différents. Tous les plafonds des aires 173–183 font 4,50 mètres de hauteur à moins de mention contraire et les portes sont en bois (solidité 5, pr 15, DD 18 pour enfoncer si verrouillée ; les DD des jets de Crochetage sont mentionnés pour chaque aire).

Les habitants des aires 177–197 connaissent la disposition générale des aires 173–199 et l'existence de l'entrée secrète dans l'aire 193. Ils sont au courant de la présence des gobelours au sud et du complexe du pont au nord-ouest. Ils connaissent également la disposition générale du Temple. Ils savent qu'il y a un lac au milieu du cratère et trois ponts qui permettent de se rendre sur l'île où rési dent les maîtres. Ils savent également que la porte à l'autre extrémité du pont ne peut être ouverte que par une clef spéciale que possèdent presque exclusivement les prêtres.

Kélasheïne et Oomkaan possèdent chacun une *clef mineure de l'Eau*.

173. Chariots de minerai

Trois tunnels de mine, chacun comportant des rails en son centre, partent de cette pièce dans une direction généralement sud-est. Six chariots de minerai, l'un d'entre eux fortement endommagé, se trouvent dans la salle, près de du début des rails. L'un des chariots semble contenir encore du minerai brut mais tous les autres sont sales, rouillés et vides. Quelques outils sont dispersés autour des chariots ; pelles, pics et marteaux notamment.

Voyez l'encadré Fonctionnement d'un chariot de minerai à la page 49 pour plus d'information sur l'utilisation des chariots.

174. Traitement du minerai

Des boîtes de fer pour le minerai, couvertes de poussière et de rouille, sont alignées le long des murs de cette longue pièce. Une énorme machine occupe le centre de la salle. Elle est composée de plusieurs parties. Une chute conduit à deux énormes cylindres de pierre et une auge en bois a été placée en dessous. Les cylindres semblent reliés par des engrenages à une énorme manivelle, d'une taille convenant à un géant. Des petits morceaux de pierre sont éparpillés tout autour de la machine.

Cette machine est un concasseur de minerai, autrefois opéré par le labeur d'un élémentaire de la Terre, allié suprême d'outreplan d'un puissant prêtre nain. Des ouvriers nains pelletaient le minerai dans la chute qui se vidait dans les cylindres en rotation. Le concasseur broyait les gros morceaux de minerai en plus petites pièces, écrasant le plus souvent la roche non désirée pour ne laisser que des morceaux plus purs en minerai.

175. Entrepôt de minerai (ND 5)

La porte qui ferme cette pièce est endommagée ; la partie inférieure semble avoir été arrachée à coups de griffes ou de dents. La salle ne contient que d'immenses boîtes de fer de 2,40 mètres de hauteur, remplie de morceaux de pierre, du minerai concassé sans doute.

Chacune des quatre boîtes se trouvant dans la pièce est quasiment pleine de minerai et mesure 3,60 mètres de longueur et 2,40 mètres de largeur.

Créatures. Cinq scorpions monstrueux de taille moyenne ont adopté cet endroit pour en faire leur antre. Ils se sont frayé un chemin à travers la porte et se cachent maintenant entre les boîtes, voir même dessus, afin de se laisser tomber sur toute créature qui entrerait pour explorer la salle.

Scorpions de taille moyenne (5) ; pv 10, 13, 15, 11, 20 ; voir *Manuel des Monstres* page 210.

Tactique. Ces créatures se dissimulent (Discrétion +8) au sommet d'une des boîtes et se laissent tomber sur les intrus (+1 au jet d'attaque).

176. Entrepôt

Un chariot repose à l'envers, l'une de ses roues manquantes. Sur les murs, suspendus à des crochets s'alignent pics et pelles, de même que quelques armoires de bois. Tout est couvert de poussière et de saleté.

Les armoires renferment des pointes de fer, des marteaux, 30 mètres de corde, deux grappins et de nombreux autres outils.

177. Gardes (ND 4)

Trois grandes bannières sont accrochées le long du mur nord-ouest. Chacune d'elle présente un carré d'une teinte différente située entre le bleu et le vert. Une table a été poussée contre le mur sud-est. Elle est couverte de nourriture ; biscuits, viandes séchées, fruits, fromages et vins. Cinq chaises l'encerclent.

Créatures. Quatre gardes humains et un kuo-toa sont postés ici en tout temps.

Humains HdA1 (4) : pv 6, 7, 5, 9 ; voir appendice 3.

Kuo-Toa ; pv 12 ; 2d10 po ; voir *Manuel des Monstres* page 123.

Tactique. Leur travail est de contrer toute tentative d'intrusion en provenance du sud-est. Le temple de l'Eau n'a pas suffisamment de troupes pour s'étendre jusqu'aux aires 173 ou 174 ; aussi, ces gardes surveillent-ils le long corridor dans cette direction, demandant aux étrangers, à une distance de 30 mètres, de se nommer et de donner la raison de leur présence. Si ceux-ci n'acquiescent pas à leur demande, ils ouvrent le feu.

Suites de la rencontre. Si Kadiss et ses elfes sont présents dans l'aire 178, ils accourent aussitôt qu'un bruit de combat se fait entendre ici, couvrant la distance en 1 round.

177A. Latrines

178. Chambre de Kadiss

Quatre boucliers sont accrochés sur les murs, chacun d'eux portant un blason différent. Six grands lits de bois, trois garde-robes, une longue table couverte de vaisselle, de livres et d'autres objets, un grand banc et quatre chaises complètent l'ameublement de cette salle.

Les garde-robes renferment des vêtements, des objets personnels de peu de valeur et une paire *de bottes d'elfe* calcinées (elles sont ruinées).

La pièce au nord-ouest n'est pas éclairée. Elle sert essentiellement de lieu d'entrepôt et contient un peu de nourriture, de l'eau, quelques outils et même quelques armes ; une arbalète lourde, deux arcs longs, 40 flèches, 40 carreaux d'arbalètes, un filet et un trio de dagues.

Créatures. Voir aire 171.

Tactique. Kadiss, s'il est présent, est intéressé à se gagner de nouveaux alliés pour le temple de l'Eau ; il est donc plus probable qu'il discute d'abord plutôt que d'attaquer avec sa boule de feu en premier.

Trésor. Les livres sur la table sont différents textes d'histoire, de science et de magie, de même que le livre de sorts de Kadiss.

Un flasque de feu grégeois se trouve aussi sur la table, de même que trois allume-feu et une *potion de saut* (identifiée comme telle en elfe).

Suites de la rencontre. Si Kadiss et ses elfes sont présents, ils réagissent immédiatement au son d'un combat dans l'aire 177.

179. Gardes méphites (ND 5)

Un bassin circulaire situé au centre de la pièce s'élève au-dessus du plancher d'une hauteur de 60 centimètres environ. Sa maçonnerie est grossière mais joue le rôle qu'on attend d'elle. Il est clair cependant que ceux qui ont construit le bassin ne sont pas les mêmes que ceux ayant construit le reste de la salle. L'eau de ce bassin de 4,50 mètres de diamètre est lisse comme un miroir.

Le bassin fait 60 centimètres de profondeur et a été construit par le personnel du temple de l'Eau pour abriter les méphites.

Créatures. Deux méphites aqueux montent la garde ici, embusqués dans le bassin.

Méphites aqueux (2) ; pv 14, 20 ; voir *Manuel des Monstres* page 134.

Tactique. Ces créatures attendent dans le bassin jusqu'à ce que leurs ennemis se trouvent dans une position telle qu'ils puissent utiliser leurs souffles simultanément.

180. Caserne des humains

Environ deux douzaines de lits, la plupart superposés, sont disposés en rangées ordonnées dans cette salle. Des malles de bois variées, une pour deux lits, se trouvent également dans la pièce, de même qu'un râtelier de piques, à côté de la porte.

Exactement vingt lits peuvent être dénombrés. Les malles ne contiennent que des vêtements et des effets personnels de peu de valeur. Personne ne se trouve dans la salle en ce moment.

181. Quartiers des méphites (ND 3)

La porte se coince (à cause de l'humidité), nécessitant la réussite d'un jet de Force (DD 22) pour parvenir à l'ouvrir.

Un grand bac en bois, d'un diamètre de 1,80 mètre, se trouve dans le coin le plus éloigné de la porte. Il est rempli d'eau. La salle est très humide et l'air sent la saumure.

Le bac est rempli d'une eau extrêmement salée, semblable à de la saumure.

Créature. Un méphite aqueux se repose dans le bac.

Méphite aqueux ; pv 16 ; voir *Manuel des Monstres* page 134.

Suites de la rencontre. Si ce méphite a été tué dans l'attaque du temple du Feu (voir Le temple de l'Eau attaque, page 75), les personnages ne trouveront qu'un bac d'eau vide de toute créature.

182. Salle commune (ND 7)

Un grand bassin carré de 6 mètres de côté se trouve dans le coin oriental de la pièce. Son rebord de pierre mesure seulement 30 centimètres de hauteur mais le bassin lui même semble plus profond. Des chaises en osier, des bancs de bois, quelques tables couvertes d'assiettes et de chopes ainsi que des matelas de paille tressée entourent le bassin. Le plancher est très humide.

Le bassin fait 1,80 mètre de profondeur et a été creusé par ses habitants actuels.

Créatures. Six amphibes armées de piques se baignent dans le bassin. Chacune de ses créatures porte un symbole jaune sur sa poitrine, apparemment implanté au moment de leur abjecte création (c'est effectivement le cas). Ce symbole ressemble vaguement à un crâne humain sur lequel s'entortille quelque chose de semblable à une corde ou un tentacule. C'est le symbole du Second, le rêveur d'apocalypse aboleth qui a créé ces amphibes (et ceux de l'aire 194) et les a donnés en cadeau au temple de l'Eau.

Amphibes (6) ; pv 12, 8, 16, 11, 10, 11 ; voir *Manuel des Monstres* page 18.

Tactique. S'ils sont attaqués du sud-est (ou croient qu'ils le seront), les amphibes se replient immédiatement dans l'aire 183, espérant garder leurs ennemis à distance avec l'allonge de leurs piques. S'ils sont attaqués du nord, ils font du mieux qu'ils peuvent, combattant leurs ennemis depuis le bassin.

183. Salle inachevée (ND 4)

Le plafond de cette pièce atteint plus de 6 mètres de hauteur. Certaines surfaces de la pièce sont encore à l'état brut, bien que le mur du sud-ouest, une portion de celui du nord-est et la majeure partie du plancher aient fait l'objet d'une finition en maçonnerie de pierre. Un balcon inachevé, d'environ 2,40 mètres de largeur et 9 mètres de longueur, se trouve à 4,50 mètres de hauteur le long du mur sud-ouest. Une échelle appuyée contre son extrémité nord-ouest, permet d'y accéder.

Sur le balcon se trouvent deux barils remplis de flèches (chacun en contient trente).

Créatures. Sept hommes d'armes humains surveillent cet endroit. Deux se trouvent toujours sur le balcon mais s'ils entendent des intrus qui s'approchent, ils grimpent tous en haut, retirent l'échelle et tirent des flèches sur leurs ennemis. La rampe du balcon procure un abri partiel négligeable (+2 à la CA).

Humains HdA1 (7) : pv 8, 5, 4, 5, 10, 5, 6 ; voir appendice 3.

Suites de la rencontre. Les amphibes de l'aire 182 se réfugient ici s'ils sont attaqués. S'ils sont présents, ils combattent au sol avec leurs piques pendant que les humains font feu depuis le balcon.

184. Cuisine

La portion occidentale de cette caverne a été transformée en cuisine ; elle contient un foyer et de nombreux cageots entassés sur des tables et dans des armoires, de même que des sacs, des barils et des denrées alimentaires. Un chaudron chauffe au-dessus du foyer et une odeur de soupe de poisson flotte dans l'air.
Le reste de la pièce est occupé par de longues tables de bois et des bancs en quantité suffisante pour asseoir confortablement au moins trente convives. Un endroit dégagé dans le coin nord est entouré d'une corde et semble servir d'arène de combat ou de lutte. Son diamètre est d'environ 4,50 mètres.

185. Salle du trône

Un trône massif fait de coquillages roses et blancs, de coraux et d'ossements repose au sommet d'une plate-forme de marbre vert zébré de bleu dans la partie sud de cette



caverne. Deux plateaux en argent, couverts de poissons cuits, de crustacés et de légumes, ont été placés sur de petites tables devant le monumental siège. De chaque côté du trône, une statue de marbre gris de 1,20 mètre de hauteur, représentant un humanoïde à tête de poisson tenant une lance, monte la garde.

Kélasheïne reçoit ses invités dans cette pièce, y apostrophe ses serviteurs ou simplement vient s'y vautrer dans sa folie des grandeurs.

186. La fosse (ND 6)

Piège. Le plancher de cette caverne est entièrement illusoire (sort de *mur illusoire*, jeté par un lanceur de sorts de niveau 10), à l'exception d'un étroit sentier le long de la partie orientale de la caverne (un fait connu des habitants des aires 187 et 188). Quiconque entre dans cette pièce tombe immédiatement au fond d'une fosse de 15 mètres située sous l'illusion. Comme il n'y a aucun mécanisme à désamorcer, il n'est pas possible de tenter un jet de Désamorçage/sabotage.

Trappe (15 mètres de profondeur) : FP 4 ; pas de jet d'attaque nécessaire (5d6) ; jet de Réflexes (DD 20) permet d'éviter la chute ; Fouille (DD 29) ; Désamorçage/sabotage n/a (pas de mécanisme à désamorcer).

Créature. Piégé dans la fosse se trouve un vorace charognard rampant. Il est contraint par magie de demeure dans la fosse et les habitants des environs ne lui donnent à manger qu'occasionnellement ; il est donc très affamé et enragé, attaquant tout ce qui tombe dans la fosse.

Charognard rampant ; pv 20 ; voir *Manuel des Monstres* page 37.

187. Quartiers de Kélasheïne (ND 8)

Un hamac est suspendu dans le coin occidental de cette caverne sans autre issue que celle où vous vous trouvez. Juste à côté se trouve une table de bois couverte de grands coquillages servant de vaisselle, d'une lanterne et d'un encensoir.
Une commode, une garde-robe, une fontaine de marbre remplie d'eau et un long harpon s'appuient contre le mur sud. Un tapis carré de couleur bleu vert couvre le plancher et une immense tapisserie dépeignant une scène sous-marine cache le mur nord.

La commode et la garde-robe ne renferment que des vêtements et des effets personnels tels qu'un miroir, une brosse à cheveux, quelques ustensiles et outils, de la poudre, etc. Quelques objets de plus grande valeur s'y trouvent (voir Trésor plus loin).

Créature. Kélasheïne, une prêtresse humaine de niveau 7, dirige le temple de l'Eau. C'est aussi une folle du pouvoir. Elle a concocté un plan pour attaquer et surpasser le temple du Feu (voir Le temple de l'Eau attaque, page 75) mais si ce dernier échoue, le temple de l'Eau risque de souffrir grandement des mesures de représailles.

Kélasheïne est une femme au visage sévère avec une chevelure teinte en vert et une couronne de coraux sur la tête. Ses robes sont ocre et elle porte un foulard bleu vert comme symbole du temple de l'Eau. Elle manie sa masse d'armes comme un sceptre et croit fermement qu'un jour, elle régnera sur tout le Temple de l'Anéantissement absolu. Elle apprécie la compagnie des kuo-toas et est trop arrogante pour s'inquiéter du fait que ceux-ci sont bien plus puissants que les humains à l'intérieur du temple de l'Eau.

Kélasheïne : humaine Prê 7 ; pv 45 ; voir appendice 3.

Suites de la rencontre. Si le niveau de sécurité est passé à B, elle se trouve dans l'aire 185. S'il est à C, elle se poste dans le temple (aire 195). Si un son de combat se fait entendre dans cette pièce, Nilbool (aire 188) vient lui porter main forte, si possible.

Piège. La commode est piégée avec un *glyphe de garde*.

Glyphe de garde : FP 3 ; décharge électrique, 1,50 m de rayon (5d8) ; jet de Réflexes pour demi-dégâts (DD 14) ; Fouille (DD 28) ; Désamorçage/sabotage (DD 28).

Trésor. Parmi les couverts et les autres objets qui encombrent la table se trouve une petite idole en argent représentant une pieuvre enragée (valeur de 600 po).

Dans la commode, Kélasheïne conserve un petit sac de 55 po, de même que quatre *potions de respiration aquatique* bien emballées, qu'elle distribue au besoin.

188. Quartiers de Nilbool (ND 9)

Trois chaises de bois, une table avec un grand coquillage posé dessus, un encensoir et un tapis carré de couleur bleu vert constituent l'essentiel de l'ameublement de cette pièce. Une petite bibliothèque en pierre et un coffre de bois ont été placés contre le mur nord.
Le coin oriental de la salle est séparé du reste de la pièce par un paravent en bois et en papier de riz, peint d'une image de raz-de-marée s'écrasant sur une cité humaine et la détruisant. Les lieux empestent le poisson pourri.

Nilbool a disposé sa paillasse de paille et ses oreillers couverts d'une peau de poisson argentée derrière le paravent. La bibliothèque est remplie de livres sur la magie.

Créature. Nilbool est un prêtre kuo-toa de niveau 2 et un magicien de niveau 5. Il n'a pas le temps de détester Kélasheïne et d'intriguer contre elle afin que les kuo-toas se retrouvent seuls maîtres à bord du temple ; en effet, il consacre toutes ses énergies à se soucier et à comploter contre Oomkaan, le puissant demi-démon/demi kuo toa qui occupe le poste de commandant en second. Pour ce faire, son objectif premier est de retrouver l'*épée de l'Eau*, volée il y a quelques semaines (voir aire 203).

Nilbool : kuo toa (m) Prê2/Mag5 ; pv 43 ; voir appendice 3.

Trésor. Nilbool conserve ce qui reste de la trésorerie du temple de l'Eau dans une boîte verrouillée (jet de Crochetage, DD 27) caché sous le coffre en bois, au fond d'un trou dans le plancher. Le butin se monte à 887 po, 350 pa et 23 pp.

Le livre de sorts de Nilbool est sous la boîte.

189. Gardes (ND 4)

Cette caverne est vaste. Sa partie nord renferme deux tables rondes et quelques chaises. Les tables supportent des chopes, des armes et deux grands livres. Deux mannequins de pratique, passablement usés, se trouvent dans la portion centrale de la caverne. Deux cibles de tic à l'arc ont été placées dans l'extrémité sud.

Dans l'extrémité nord de la pièce se trouvent les armes suivantes : une épée longue, trois dagues, un arc long et deux carquois (12 flèches chacun). Les livres sur les tables sont des manuels d'entraînement au combat.

Créatures. Neuf gardes humains se trouvent dans cette pièce en ce moment, montant la garde et pratiquant. L'un des gardes est toujours posté à l'entrée du passage le plus à l'ouest (loin des cibles de tir à l'arc lorsque celles-ci sont utilisées) afin de garder un œil sur l'aire 190. Ce sont de toutes nouvelles recrues, embauchées par Kélasheïne afin de renforcer ses troupes au fur et à mesure qu'elle accroît l'étendue de son temple

Humains HdA1 (9) : pv 8, 4, 5, 4, 7, 5, 6, 10, 5 ; voir appendice 3.

Tactique. S'ils sont attaqués, ces gardes n'hésiteront pas à renverser les tables pour s'abriter derrière aussi longtemps que possible ; ils feront de même en préparation d'une attaque imminente.

Suites de la rencontre. Si les gardes entendent des bruits de combats dans l'aire 190, ils n'y vont pas et n'y jettent même pas un coup d'œil, car la vue de la guenaude marine est aussi dangereuse

pour eux que pour des intrus. Ils se préparent plutôt à jouer un rôle de seconde ligne de défense.

190. Étang/Prison (ND 7)

Une immense caverne s'ouvre devant vous, la plus grande partie de sa surface occupée par un vaste étang souterrain d'eau calme. Une barque de bois repose sur les pierres de la rive de l'étang. Une colonne de roc de couleur gris foncé sort de l'eau, au centre de l'étang. Les murs de pierre et le plancher autour de l'étang luisent d'humidité, apparemment glissants.

L'étang atteint 1,80 mètre de profondeur au bord et est trois fois plus profond au centre. L'eau est sombre mais elle n'est pas aussi stagnante et saumâtre que l'eau du Stalagos. Un petit surplomb est visible sur la paroi du sud, à une hauteur de 30 centimètres de la surface de l'eau.

Toujours du côté sud, un passage situé entièrement sous l'eau conduit à l'aire 190 A, une caverne suffisamment grande pour abriter un espace de 3 mètres au-dessus de l'eau. Une corniche s'y trouve au sec dans la portion occidentale et six paires de menottes ont été rivetées dans le mur derrière.

Les barques (il y en a une à chaque extrémité de la caverne) peuvent embarquer 4 personnes de taille moyenne et mesurent environ 2,40 mètres de longueur.

Créature. Une guenaude marine du nom de Gouquog habite dans cet étang. Elle est alliée avec le temple de l'eau et Daagra, l'annis (aire 32 du Fanum externe). Gouquog connaît beaucoup de choses à propos du Fanum externe (y compris le fonctionnement des clefs et la phrase clef du temple de l'Eau).

Gouquog ; guenaude marine Gue3 ; pv 34 ; voir appendice 3.

La caverne carcérale contient deux gens du peuple humains en ce moment ; l'un possède une valeur de Force de 0, à cause de l'aspect terrifiant de la guenaude et l'autre geint faiblement, plongé en état de catatonie pour un jour encore à cause de son mauvais œil. Ils sont menottés sur la corniche.

Tactique. Gouquog attend patiemment dans l'étang, près de la colonne, que des individus s'approchent à bord d'un des bateaux (Discrétion +3). Sa première action est de tenter de surprendre ses adversaires en nageant sous leur bateau et en faisant surface juste assez pour qu'ils l'aperçoivent. Elle retourne alors le bateau avec sa grande force. Présumez qu'un bateau avec quatre personnages à bord requiert la réussite d'un jet de Force avec un DD de 20 (–1 au DD pour chaque personnage en moins). Si elle y parvient, elle recule pour pouvoir utiliser son arc et attaquer les personnages dans l'eau (ce qu'elle peut faire, sans aucune pénalité), en faisant feu d'abord sur ceux qui semblent être les meilleurs nageurs.

191. Entrée du temple

Un carré de pierre poli et peint de couleur bleu vert, mesurant 3 mètres de côté, se trouve en plein centre de la caverne. De chaque côté de celle-ci, un brasero doré est suspendu au plafond. La fumée qui en sort a une forte odeur de poisson et de sel.

Le carré, d'une épaisseur de 7,50 centimètres, n'est pas fixé au sol.

192. Les Profondeurs (ND 10)

Les murs de cet endroit sont encore à l'état brut mais ils ont été sculptés de manière à ressembler à des vagues (avec un poisson à l'occasion) et peints en vert bleu foncé. La lumière vacillante de torches placées sous des capuchons de verre de même couleur, donne une impression de mouvement aux vagues.

Au centre de la caverne se dresse une immense statue de marbre vert représentant trois humanoïdes à tête de poisson agrippant des prisonniers humains terrifiés, alors qu'ils chevauchent sur un long serpent semblable à une anguille. L'énorme statue mesure 7,50 mètres de longueur et, combinée à l'effet des murs, donne l'illusion de nager en eau profonde.
Une étrange odeur flotte lourdement dans la pièce, semblable à du vieil encens ou un parfum très fort.

Un voile d'algues naturelles pend du plafond et dissimule l'alcôve du sud. Derrière celui-ci, le résidant de l'endroit a placé son lit d'algues et de paille et a décoré les murs d'images peintes de pieuvres, de poissons, d'anguilles et de démons marins. Juste à côté du lit est posé un narguilé de cristal rempli de puissantes drogues hallucinogènes.

Créature. Oomkaan, un prêtre demi-démon/demi-kuo-toa de niveau 4, vit dans cette alcôve. Il est techniquement commandant en second du temple de l'Eau mais Nilbool a plus d'influence que lui. Oomkaan passe la majeure partie de son temps perdu dans d'étranges visons ou rêves résultant de son abus de puissants narcotiques.

Oomkaan a des yeux rouges lumineux, une crête cornée qui débute sur l'arête de son nez, passe au-dessus de sa tête et se poursuit le long de sa colonne vertébrale et de grandes ailes de démons noir verdâtre fonctionnelles.

Oomkaan ; demi-démon/demi-kuo-toa Prê4 ; pv 40 ; voir appendice 3.

Tactique. Oomkaan est un combattant qui favorise la simplicité et ne s'embarrasse pas de finesse. Il jette *force de taureau* sur sa per sonne et se lance au combat, marquant une pause pour se soigner au besoin.

Oomkaan attaque tous ceux qui sont assez téméraires pour le déranger, peu importe leurs prétentions.

Piège. Sous un rocher dans l'alcôve, Oomkaan garde quelques objets de valeur au fond d'un trou. Déplacer le rocher active un glyphe de garde qui jette une malédiction sur le coupable, tout comme le ferait le sort *malédiction* : réussite d'un jet de Volonté (DD 14) ou malus effectif de –6 à la valeur de Dextérité jusqu'à ce que le récipiendaire en soit délivré. Oomkaan utilise son propre nom comme mot de passe.

Glyphe de garde : FP 4 ; *malédiction* (–6 à la Dextérité) ; jet de Volonté annule (DD 14) ; Fouille (DD 28) ; Désamorçage/sabotage (DD 28).

Trésor. Dans le trou, Oomkaan a placé un sac de cuir avec 35 po et 80 pp, une *huile d'intemporalité*, un *sceptre inamovible* et une sacoche immobilisante.

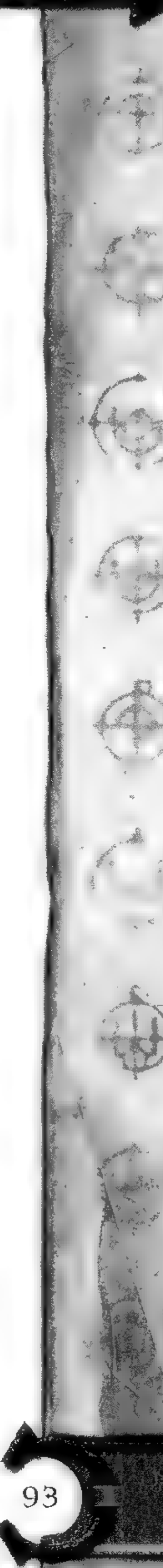
193. Entrée secrète (ND 7)

Un tunnel venant du nord rejoint cette caverne naturelle au centre de laquelle une mare de 90 centimètres de diamètre et d'une profondeur inconnue semble s'être crée il y a de ça très longtemps.

La mare est en fait le sommet d'un conduit de 4,50 mètres de hauteur rempli d'eau et qui rejoint une caverne de 7,50 mètres de diamètre environ, complètement inondée. Il y a de cela des années, au moment de la formation du cratère, l'eau fut emprisonnée dans cette caverne et plus tard, des pressions géologiques firent monter la colonne d'eau jusque dans l'aire 193.

Créature. Zétyane, une naga aquatique alliée au temple de l'Eau, vit dans la caverne, gardant l'entrée secrète. Pour être plus exact, sa résidence se trouve dans la caverne inondée sous l'aire 193.

Zétyane est une très vieille naga, plus âgée que la plupart des autres créatures dans l'ensemble du Temple de l'Anéantissement absolu. Au cours des ans, elle a développé son propre agenda ;



ainsi, elle ne croit pas que Tharizdun puisse être libéré. Elle connaît et déteste Mhunaath et Ylklah, les nagas ténébreux de l'aire 10 du Fanum externe. Pour cette raison, Zétyane n'est pas immédiatement hostile face à des intrus qui semblent provenir de l'extérieur du Temple. Elle préfère même discuter si elle n'est pas attaquée sur-le-champ.

Si des intrus discutent avec elle, Zétyane leur dit qu'ils doivent se rendre dans le Fanum externe pour défaire le culte/ramasser des trésors/découvrir la vérité, son message changeant selon ce qu'elle croit être le plus susceptible d'inciter les personnages à faire ce qu'elle leur suggère. Selon ses dires, la meilleure façon d'accéder au Fanum externe est d'abord de s'emparer des *clefs mineures de l'Eau* de Kélasheïne et Oomkaan (dans les aires 187 et 192, les informant même de la nature du piège de l'aire 186). Il faut ensuite traverser le Stalagos jusqu'à la porte de l'Eau, en utilisant un bateau qui peut être trouvé à un débarcadère situé au sud d'ici (aire 91).

Elle leur donne également les informations suivantes :

- Les deux plus grandes menaces du Fanum externe sont les ensorceleuses Mhunaath et Ylklah, qui prennent parfois la forme de nagas ténébreux (c'est un mensonge).
- Personne ne croit vraiment que Tharizdun pourra être libéré un jour (c'est un mensonge).
- Les rêveurs d'apocalypse se soucient bien davantage des événements survenant loin d'ici, dans un lieu éloigné, que des affaires survenant dans leur propre temple. Il est donc possible de se déplacer un peu partout sans trop de danger (c'est la vérité ; sans le savoir, elle fait référence au Temple du Mal élémentaire, où les rêveurs d'apocalypse espèrent trouver le moyen d'accéder aux nodules élémentaires).

Zétyane ; naga aquatique (10 DV) ; pv 85 ; voir *Manuel des Monstres*, page 140. Ajoutez les valeurs suivantes :

+2 aux jets d'attaques ;

+1 aux jets de Réflexes et Vigueur, +2 aux jets de Volonté ;

+2 aux jets de Concentration et Connaissance des sorts, + 4 aux jets de Perception auditive et Détection ;

Don : Vigilance ;

Sorts connus (6/7/7/4) : 0 — *détection de la magie, lecture de la magie, lumière, lumières dansantes, manipulation à distance, rayon de givre, son imaginaire* ; 1er — *armure de mage, bouclier, brume de dissimulation, projectile magique, rapetissement* ; 2e — *force de taureau, image miroir, poussière scintillante* ; 3e — *déplacement, lenteur.*

Tactique. Si c'est un combat que les PJ veulent, ils l'auront. Mettant à profit la mare pour bénéficier d'un abri presque total, elle ne fait que jeter un œil dans la caverne avant de lancer des sorts. Elle aura pris soin préalablement de jeter *armure de mage* et *déplacement* sur elle-même.

Trésor. Dans la caverne inférieure, tout au fond parmi les étranges formations rocheuses, se trouve un squelette humain portant un harnois de maître et deux anneaux de platine avec des insignes de lion (valeur de 40 po chacun). À côté de lui se trouve une *hache d'armes* +1 et onze *carreaux d'arbalète* +1. Tout autre équipement qu'il a pu posséder autrefois a depuis longtemps pourri et n'a plus aucune utilité.

194. Gardiens du temple (ND 7)

L'eau, qui atteint une profondeur maximum de 90 centimètres à cet endroit, débute au bas des marches du corridor se dirigeant vers le nord-ouest. Elle est stagnante et saumâtre comme celle du Stalagos.

> Le tunnel rempli d'eau s'élargit en une caverne allongée. Une lueur dansante d'un bleu sinistre brille au sud-est, suffisamment forte pour éclairer faiblement toute la caverne.

L'eau dans la caverne atteint 3 mètres de profondeur tout au long du tunnel.

Créatures. Trois amphibes particulièrement gros et résistants vivent dans ce tunnel inondé. Chacune de ses créatures porte un symbole jaune sur sa poitrine, apparemment implanté au moment de leur abjecte création (c'est effectivement le cas). Ce symbole ressemble vaguement à un crâne humain sur lequel s'entortille quelque chose de semblable à une corde ou un tentacule. C'est le symbole du Second, le rêveur d'apocalypse aboleth qui a créé ces amphibes (et ceux de l'aire 182) et les a donnés en cadeau au temple de l'Eau.

Grands amphibes (3) ; pv 44, 45, 50 ; FP 4, DV 6, CA 13 ; voir *Manuel des Monstres* page 18. Ajoutez les valeurs suivantes :

+2 à l'Initiative, +13 à la Force, +3 à la Dextérité ;

+2 CA, +9 aux jets d'attaque, +7 aux dégâts de la morsure (2d8), + 3 aux dégâts des coups de griffe (1d6) et des pattes arrières (1d8) ;

+ 4 aux jets de Réflexes et Vigueur, + 2 aux jets de Volonté ;

+7 Escalade, + 2 Discrétion, +4 Déplacement silencieux, +1 aux autres compétences ;

Dons : Arme de prédilection (arbalète sous-marine) ;

Nouvelle attaque : arbalète sous-marine, +7 distance (1d8 dégâts).

Chacun des amphibes est armé d'une arbalète lourde de maître au mécanisme étrange permettant de faire feu sous l'eau mais à la moitié seulement de la portée habituelle (les personnages peuvent revendre ces armes 200 po chacune). Chaque amphibe bénéficie également des effets spéciaux de *force de taureau* et *grâce féline* de l'aire 195 (ces effets ont été pris en compte dans les valeurs ajoutées aux statistiques des amphibes).

Tactique. Les amphibes déchargent leurs arbalètes avant de passer en corps à corps avec leurs coups de griffes et leurs pattes arrières.

195. Temple de l'eau (ND 8)

> Le plafond de cette immense caverne s'élève à 6 mètres au-dessus de l'eau. Une plate-forme carrée de 15 mètres de côté, constituée de pierre vert foncé, dépasse de 22,50 centimètres de la surface de l'eau. Elle semble posséder plusieurs bassins remplis d'une eau différente de celle qui l'entoure. Toute la caverne miroite dans une lueur bleutée qui danse le long des parois et du plafond luisant d'humidité. L'air sent la saumure et le poisson.

Toute cette aire est maudite, comme décrit dans le sort *sanctification maléfique*. En plus de l'effet de *protection contre le Bien* et du malus de malfaisance de –4 aux tentatives de renvoi des morts-vivants (+4 pour l'intimidation des morts-vivants), la *sanctification maléfique* accorde à tous les êtres d'alignement mauvais un effet semblable à celui du sort *aide* jeté par un lanceur de sort de niveau 10, tant et aussi longtemps qu'ils se trouvent dans cette pièce.

L'eau atteint 3 mètres de profondeur et la plate-forme au centre est posée sur le fond, ce qui lui donne une hauteur totale de presque 3,30 mètres.

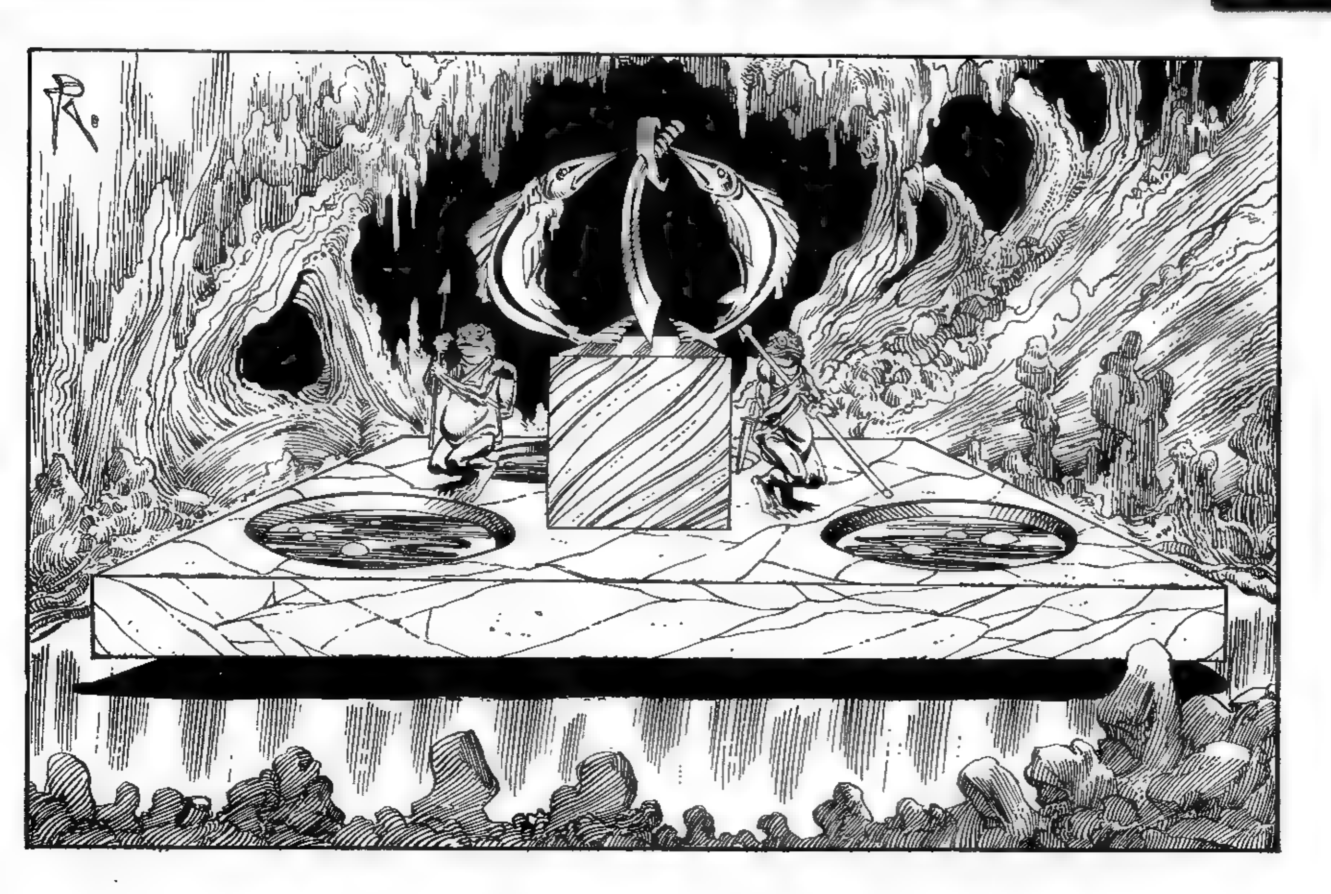
Une fois sur la plate-forme, un personnage peut apercevoir les éléments suivants :

> Trois bassins sont enchâssés sur la plate-forme. Le premier est transparent et semble faire 1,80 mètre de profondeur. Le contenu du second est vert et visqueux. Le dernier est noir. Les bassins sont disposés autour d'un cube bleu translucide sur lequel se trouvent un couteau recourbé et deux cors de bronze en forme de poisson.

Tous les bassins sont extrêmement dangereux et démontrent les différents aspects maléfiques de l'eau et des liquides.

Le bassin rempli d'un liquide clair est en fait rempli d'acide Quiconque y touche subit 1d6 points de dégâts et ceux qui y sont submergés subissent 3d6 points de dégâts par round.

Le bassin de couleur verte est rempli d'algues et de mousses. Cependant, une plaque de limon vert est dissimulée par la végétation. Toute personne qui touche à l'eau entre automatiquement



en contact avec le limon vert. Celui-ci dévore la chair de sa proie en lui faisant temporairement perdre 1d6 points de Constitution par round. Lors du premier round, il est possible de détacher le limon en raclant l'endroit où il est tombé (ce qui a de fortes chances de détruire l'objet utilisé pour ce faire), mais par la suite, on ne peut s'en débarrasser qu'en le brûlant, en le gelant ou en l'excisant, ce qui inflige les dégâts correspondants à la victime. Le feu ou le froid intense, la lumière du soleil et le sort *guérison des maladies* détruisent une plaque de limon vert. Ce dépôt organique inflige 2d6 points de dégâts par round au métal et au bois (on ne tient pas compte de la solidité du métal, celle du bois, elle, étant comptabilisée normalement). Par contre, il ne fait aucun mal à la pierre.

Le bassin noir est maudit. Son eau saumâtre et corrompue contaminera quiconque la touche et échoue un jet de Vigueur (DD 18). La peau de la victime s'assèche et vire au pourpre foncé. Elle subit un affaiblissement temporaire de 1d6 points de Constitution et 1d3 points de Force et continue à perdre des montants équivalents chaque jour (la victime peut tenter un nouveau jet de sauvegarde chaque jour afin d'éviter de subir les dégâts de la journée). Les effets de cette malédiction persistent jusqu'à ce que quelqu'un jette un sort de *délivrance des malédictions* sur la victime ou que cette dernière en meurt.

Suites de la rencontre. Plusieurs développements peuvent survenir ici.

Les bassins. Si une créature mauvaise touche aux trois bassins (et survit), cette créature se voit octroyée des sorts de quintessence de *force de taureau* et de quintessence de *grâce féline* qui s'étalent sur une période d'une semaine, de même que la capacité de respirer sous l'eau (si elle ne peut déjà le faire). Si une créature d'alignement autre que mauvais touche aux trois bassins, elle doit réussir un jet de Volonté (DD 20) ou faire de son mieux pour se noyer. Cette obsession se passe d'elle-même au bout de 1d3 minutes.

Cors et couteau. Le couteau recourbé est de qualité de maître mais il ne sert que pour faire des sacrifices humains. Si les cors sont sonnés au même moment, un très grand élémentaire de l'Eau d'alignement mauvais apparaît afin de servir les individus ayant soufflé dedans. Il faut cependant que ces derniers puissent parler la langue aquatique, sans quoi l'élémentaire se contente d'attaquer tous ceux qui ne portent pas un symbole du temple de l'Eau. Ce pouvoir ne fonctionne que dans cette caverne et seulement une fois par jour. Toute créature d'alignement autre que mauvais qui touche les cors se sent terriblement mal. Si elle souffle dedans, elle doit réussir un jet de Volonté ou devenir folle pendant 2d6 heures, attaquant toute créature vivante autour d'elle. À la fin de cette période de démence, la victime subit une diminution permanente de 1d4 points de sa valeur de Sagesse.

Très grand élémentaire de l'Eau ; pv 152 ; voir *Manuel des Monstres* page 78.

Autel et clef. Si un personnage se trouve sur la plate-forme en tenant une *clef majeure de l'Eau* et dit « Les vagues frappent sans relâche », il est « béni » par la clef et peut maintenant ouvrir librement la porte de l'Eau (aire 11 du Fanum externe), qu'il possède ou non une clef le moment venu.

Destruction de l'autel. Si la partie supérieure de la plate-forme est détruite (solidité 8, pr 120 pv, DD 35 pour casser), les effets de la *sanctification maléfique* sont dissipés et l'*épée de l'Eau* perd tous ses pouvoirs. Deux rounds plus tard, l'eau dans la pièce commence à tourbillonner et les pierres du plafond se mettent à tomber. Quiconque se trouve dans la pièce à ce moment-là doit réussir un jet de Réflexes (DD 20), sous peine d'être heurté par l'une d'elles pour 3d6 points de dégâts. Cela se poursuit pendant 1d4+1 rounds, la pièce s'écroulant en partie.

Trésor. Les cors ne fonctionnent que dans cette pièce. Sur le plan décoratif, ils ont une valeur de 50 po chacun.

Ajustement ad hoc des PX. À cause de la présence de la *sanctification maléfique*, octroyez un 10 % additionnel en points d'expérience pour chacune des créatures défaites à cet endroit.

196. Caverne du contrôleur (ND 8)

La lueur bleue en provenance de l'ouest éclaire cet endroit. Une épée de corail et de coquillages, décorée de perles, est suspendue au mur. Une autre cheville accueille un lourd manteau de cuir noir, juste au-dessus de l'eau. Un encensoir argenté, accroché au plafond à l'aide d'une chaîne, brûle un encens à base d'huile répandant une odeur salée.

Sous la surface de l'eau (qui atteint 3 mètres de profondeur ici), Urlurg le kuo-toa possède une petite alcôve juste assez grande pour qu'il puisse y dormir.

Le manteau n'est pas magique mais il est abondamment huilé, ce qui le rend imperméable. Urlurg s'en sert lors d'expéditions prolongées en dehors de l'eau.

Créature. C'est la résidence d'Urlurg, un moine kuo-toa de niveau 6. Il détient un poste connu sous le nom de contrôleur dans la société des kuo-toas.

Urlurg : kuo-toa (m) Moi6 ; pv 44, voir appendice 3.

Trésor. L'épée accrochée au mur, bien que sans aucune utilité comme arme, vaut 750 po comme œuvre d'art. L'encensoir a une valeur de 50 po.

Suites de la rencontre. Si Urlurg est tué pendant l'attaque contre le temple de Feu (voir Le temple de l'Eau attaque, page 75), les personnages trouveront cette chambre vide de toute créature.

Si Urlurg entend (Perception auditive +12) des combats dans les aires 194 ou 195, il avertit d'abord les kuo-toas de l'aire 197 puis se porte au secours des défenseurs.

197. Repaire kuo-toa (ND 8)

Cette longue caverne incurvée est complètement inondée mais ses murs présentent de nombreuses corniches sur toute leur longueur. La lueur bleutée s'insinue jusqu'ici depuis l'ouest, illuminant la plus grande part de la caverne. Les corniches abritent des lits semblables à des nids d'algues et de tissus enlacés. On peut occasionnellement y apercevoir une boîte, un sac ou certaines pièces d'équipement.

C'est là le repaire de tous les kuo-toas (hormis ceux qui ont des quartiers individuels ailleurs) se trouvant dans les mines du Cratère. Selon toute apparence, il doit y avoir une douzaine d'individus.

Créatures. Deux kuo-toas typiques et six guerriers kuo-toas de niveau 1 sont actuellement présents.

Kuo-toas typiques (2) : pv 12, 13 ; 2d10 po chacun ; voir *Manuel des Monstres* page 123.

Kuo-toas Gue1 (6) : pv 20, 18, 24, 23, 19, 26 ; voir appendice 3.

Trésor. Si les personnages fouillent les corniches, ils trouveront surtout des effets personnels appartenant aux kuo-toas qui résident ici ; vêtements (principalement des harnais et des courroies de cuir), filets, un peu de corde, un peu de nourriture, de l'ale huileuse et une ou deux dagues décoratives en coquillage (elles sont sans valeur). Cependant, dans un sac sur une des corniches se trouve une *potion de soins légers*, mêlée avec d'autres pièces équipement. Trois jolis morceaux de corail (valeur de 50 po chacun) peuvent aussi être trouvés sur une deuxième corniche.

Suite de la rencontre. Si les quatre guerriers ayant participé à l'attaque contre le temple de Feu (voir Le temple de l'Eau attaque, page 75) ont été tués, les personnages ne rencontreront que les deux qui restent.

Les kuo-toas connaissent les propriétés magiques des cors de l'aire 195. S'ils entendent des intrus ou sont alertés par Urlurg, ils se déplacent dans la grande caverne et font sonner les cors (à moins bien entendu que l'un des prêtres soit présent, dans lequel cas ils font ce qu'on leur dit).

198. Ours-hiboux (ND 6)

Des tâches de sang conduisent à cette petite caverne et trois humains tués il y a peu, en armure et vêtus de noir, reposent sur le plancher.

Créatures. Récemment arrivés des profondeurs des Ténèbres souterraines, deux ours-hiboux errent dans le secteur, sans repaire. Ils sont en train de festoyer sur les corps de trois gardes qu'ils ont tués dans l'aire 199 et ont ensuite traînés jusqu'ici. Chacune des bêtes est légèrement blessée.



Ours-hiboux (2) : pv 45, 43 ; voir *Manuel des Monstres* page 149.

Tactique. Ils veulent simplement qu'on les laisse tranquilles pendant qu'ils mangent. Ils ne poursuivront pas leurs adversaires si ceux-ci s'enfuient et ne bougeront pas de leur caverne pour aller vérifier la source de bruits éventuels à l'extérieur de celle-ci.

Trésor. Chaque garde tué possède 2d10 po et porte une crevice.

199. Massacre

Trois humains, habillés des vêtements noirs et des armures typiques du Temple et portant le symbole du triangle noir autour de leur cou, sont étendus au sol dans la partie orientale de la pièce ; leurs corps sont déchiquetés et tordus. Des épées et des arcs sont dispersés tout autour, en quantité double de ce qui semble nécessaire pour équiper trois gardes. Une traînée de sang se dirige depuis cet endroit vers l'est.
La partie occidentale de la caverne contient un banc de bois, un tonnelet posé sur le sol avec une chope de céramique au-dessus et une petite table avec du pain et du fromage, de même qu'une lanterne encore allumée. Une pierre à aiguiser repose sur le banc.

Ces gardes, qui relevaient du Complexe du pont du Nord, ont eu maille à partir avec les ours-hiboux de l'aire 198.

Le tonnelet contient de l'eau.

Trésor. Chaque garde mort possède 2d10 po, une crevice, une épée longue, un arc long et 2d12 flèches. De plus, trois autres épées longues et deux autres arcs longs sont présents (appartenant aux gardes morts se trouvant actuellement dans l'aire 198).

200. Large caverne (ND 3)

Près du mur nord de cette caverne se trouve un amoncellement d'outils poussiéreux et rouillés ; pelles, pics, marteaux, points de fer et 3 mètres de chaîne.

Plus aucun des outils n'est utilisable.

Piège. Le passage se dirigeant vers l'ouest est piégé. À l'embouchure de ce tunnel dans la caverne se trouve une trappe couverte d'une toile grise, elle-même dissimulée sous de la poussière et des cailloux pour avoir l'air naturel. La trappe fait 3,60 mètres de largeur (toute la largeur du tunnel), 3 mètres de longueur, 12 mètres de profondeur et est remplie de pointes acérées en bois dans le fond. Comme il n'existe aucun mécanisme, cette trappe ne peut pas être désamorcée. Elle a été placée ici pour interdire l'accès aux créatures des aires 202 et 203 (mais cela ne fonctionne plus car elles se contentent de grimper et passer autour maintenant qu'elles savent où la trappe se trouve).

Au fond de la trappe se trouve la carcasse d'un gorille sanguinaire, grouillante d'asticots.

Trappe hérissée de pieux (12 mètres de profondeur) : FP 3 ; pas de jet d'attaque nécessaire (4d6), +10 corps à corps (1d4 pieux infligeant 1d4 + 4 points de dégâts chacun en cas d'attaque réussie ; jet de Réflexes (DD 20) permet d'éviter la chute ; Fouille (DD 18) ; Désamorçage/sabotage n/a (pas de mécanisme à désamorcer).

201. Minuscule caverne

Le mur sud de cette caverne est recouvert de pierres fixées en place avec du mortier. Une porte en bois s'y trouve. Le reste de la caverne est vide, à l'exception des pierres lâches sur le sol. Il est évident cependant que les murs ont été travaillés à l'aide d'outils.

La porte au sud est verrouillée (jet de Crochetage, DD 25).

202. Gorilles sanguinaires (ND 5)

Des os, des cageots et des barils fracassés, des sacs déchirés et des crottes animales, de même que des touffes de poils noirs et gris, sont dispersés partout à travers cette caverne. L'air empeste les excréments et une forte odeur animale y règne.

Les cageots brisés et autres objets semblables ne sont plus que les vestiges des contenants de nourriture que les gorilles ont dérobés aux forces du Temple.

Créatures. Quatre gorilles sanguinaires vivent dans cette caverne. Il y a encore peu, ils étaient sous les ordres du temple de la Terre mais il y a de cela un mois, ils se sont échappés et sont venus s'installer ici, menaçant les gardes du Complexe du pont (aires 205–216). Très astucieux (en particulier leur chef dans l'aire 203), les gorilles razzient, volent et tuent pour survivre. Il leur arrive même parfois d'infiltrer le secteur contrôlé par le temple de l'Eau en grimpant (discrètement) autour de l'étang de l'aire 190 pour s'emparer de provisions et de victimes faciles dans l'aire 189.

Deux des gorilles ont encore des menottes aux pieds, chacune traînant derrière elle quelques maillons d'une chaîne brisée.

Gorilles sanguinaires (4) : pv 34, 29, 32, 40 ; voir *Manuel des Monstres* page 19.

203. Maître gorille (ND 7)

Ordures, déchets, ossements et crânes couvrent le plancher de cette caverne. Une mare d'eau de 2,10 mètres de diamètre, apparemment peu profonde, est située dans la partie nord. Un mince filet d'eau suintant à travers le mur de pierre, vient terminer sa course dans la mare.

La mare est alimentée par l'eau de pluie qui s'infiltre le long des crevasses dans le roc. La mare ne fait que 90 centimètres de profondeur mais de nombreuses failles et recoins sont présents dans les côtés et le fond de celle-ci.

Créature. Un gorille sanguinaire particulièrement gros et intelligent, avec une mèche de poils blancs sur le dessus de la tête, vit ici. Il conduit les gorilles de l'aire 202 lors de leurs raids audacieux.

Gorille sanguinaire : pv 100 ; DV 15 ; +8 aux jets d'attaque ; voir *Manuel des Monstres* page 19.

Trésor. Parmi les ordures et les os de l'endroit, un jet de Fouille (DD 20) révélera deux dagues de maître glissées dans des fourreaux accrochés à une ceinture brisée, une épée longue normale et un symbole du temple de l'Eau. L'*épée de l'Eau* (voir appendice 1) repose au fond de la mare (jet de Fouille, DD 20), ayant été volée au temple de l'Eau par un roublard subséquemment tué par les gorilles.

204. Longue caverne.

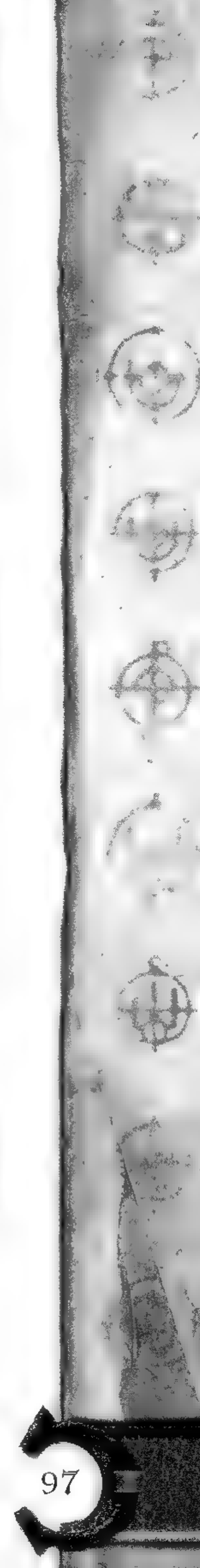
Un gorille mort, qui devait mesurer 2,40 mètres de hauteur avec de longs poils gris, des griffes massives et d'énormes dents jaunes, est en train de pourrir du côté ouest de la caverne. Son corps semble avoir été partiellement mangé.

Les troglodytes défendant le temple situé à l'ouest ont tué ce gorille, autrefois membre de la bande établie dans les aires 202 et 203.

Notes générales concernant le Complexe du pont du Nord

Oamarthis, un guerrier duergar, commande le plus petit et le plus faible des trois complexes de pont. Proche à la fois du temple de l'Eau et celui de la Terre, il semble relativement sûr aux yeux des maîtres du culte. Oamarthis a la réputation de mieux traiter son personnel que la plupart des autres dirigeants dans les mines. Ces troupes lui sont donc plus loyales et se montrent plus coopératives.

Le complexe des aires 205–216 comporte trois niveaux de sécurité. Lorsque les PJ arrivent pour la première fois, il est tou



jours à A. Si une de ces aires est attaquée, le niveau de sécurité passe à B le plus vite possible et y reste jusqu'à la fin de la journée. Si une autre attaque survient alors que le niveau de sécurité est à B, il passe à C le plus vite possible et y reste jusqu'à la fin de la journée.

A. Relâché. Tel que présenté. Tous les gardes font 10 sur leur jet de Perception auditive et de Détection mais souffrent d'une pénalité de –5 à cause de leur inattention.

B. Prudent. Les gardes des aires 205 et 206 font 10 sur leur jet de Perception auditive et de Détection, sans aucune pénalité. Les chiens de l'aire 210 patrouillent le secteur entre leur chenil et le hall conduisant à la porte de l'aire 201.

C. Alerte. Les chiens sont placés dans l'aire 205 pour renforcer les gardes déjà présents. Les gardes de l'aire 211 se rendent dans l'aire 206 avec Oamarthis et Riu Lotaas. Tous les gardes font 10 sur leur jet de Perception auditive et de Détection, sans aucune pénalité.

Tous les gardes et le reste du personnel portent le triangle de fer noir de l'Œil élémentaire ancestral. La couleur prédominante de leurs vêtements est le noir.

Les aires 205–216 sont illuminées par des torches placées dans des appliques en fer. Tous les plafonds font 4,50 mètres de hauteur à moins de mention contraire et les portes sont en bois (solidité 5, pr 15, DD 18 pour enfoncer si verrouillée). Presque tous les murs sont couverts d'un plâtre gris pâle, bien que celui-ci s'écaille et craque en maints endroits.

Les habitants des aires 205–216 connaissent la disposition générale des aires 198–217. Ils ne savent que trop bien qu'ils sont coincés entre le temple de l'Eau et celui de la Terre. Ils réagissent même avec hostilité à ceux qui portent des symboles de l'un ou l'autre de ces temples. Ils connaissent également la disposition générale du Temple. Ils savent qu'il y a un lac au milieu du cratère et trois ponts qui permettent de se rendre sur l'île où résident les maîtres. Ils savent également que la porte à l'autre extrémité du pont ne peut être ouverte que par une clef spéciale que possèdent presque exclusivement les prêtres.

205. Gardes (ND 3)

Cette pièce compte deux tables rondes entourées de chaises. L'une des tables est couverte de petites plaquettes de jeu avec des images d'arbres, de gens et de monstres. Sur l'autre se dresse un véritable butin de nourriture et de boissons ; un plateau en étain couvert de pain, de viandes et de fromages et deux bouteilles de vin.

Un grand gong se trouve dans le coin sud-est et un maillet est suspendu à un crochet situé juste à côté.

Les plaquettes de jeu sont des éléments d'un jeu elfe appelé *Vent rebelle*.

Créatures. Six gardes (trois humains et trois elfes) sont assis dans la pièce et se détendent (tout en gardant l'œil ouvert, du moins en théorie).

Humains HdA1 (3) : pv 6, 5, 7 ; voir appendice 3.

Elfes HdA1 (3) : pv 3, 5, 4 ; voir appendice 3.

Tactique. S'ils sont attaqués ou découvrent des intrus, l'un des gardes fait résonner le gong pour avertir les occupants des aires 206–208, 211 et 214–216.

Ces gardes n'interrogent même pas les individus habillés aux couleurs du Temple (robes ocre, manteaux noirs, etc.) et portant soit le symbole de l'Œil élémentaire ancestral, soit celui de Tharizdun, à moins qu'ils ne portent également des symboles dénotant leur association avec les temples de l'Eau ou de la Terre.

Suites de la rencontre. Si ces gardes entendent des bruits de combat n'importe où ailleurs, ils se portent au secours de leurs compagnons ; c'est leur devoir. S'ils entendent du mouvement dans le couloir orienté nord sud au nord de leur pièce, ils viennent vérifier de quoi il retourne.

206. Gardes (ND 3)

Une longue table flanquée de bancs de bois occupe la portion occidentale de la pièce. Une dague est fichée dans la table, à côté de deux assiettes dans lesquelles il ne reste plus que quelques miettes de pain. Les murs de l'endroit sont recouverts de plâtre et peints de fresques représentant d'immenses armées détruisant des cités et pillant et mettant à sacs les maisons. Un levier en fer fait saillie dans le mur sud, à côté d'un trou de serrure.

Un examen plus attentif des fresques montrera que les soldats transportent des bannières avec le symbole de l'Œil élémentaire ancestral.

Créatures. Six autres gardes sont en fonction ici.

Humains HdA1 (3) : pv 6, 5, 6 ; voir appendice 3.

Elfes HdA1 (3) : pv 4, 5, 5 ; voir appendice 3.

Tactique. S'ils sont attaqués depuis l'ouest, les gardes se replient immédiatement vers l'aire 207, espérant entraîner leurs adversaires dans un combat avec la chimère. Sinon, ils font face aux intrus au meilleur de leurs capacités.

Ces gardes n'interrogent même pas les individus habillés aux couleurs du Temple (robes ocre, manteaux noirs, etc.) et portant soit le symbole de l'Œil élémentaire ancestral, soit celui de Tharizdun, à moins qu'ils ne portent également des symboles dénotant leur association avec les temples de l'Eau ou de la Terre.

Suites de la rencontre. Deux développements différents peuvent survenir ici.

Actions des gardes. Si les gardes entendent (Perception auditive +1) des bruits de combats dans l'aire 205, ils se précipitent au secours de leurs compagnons. S'ils entendent des bruits de combat dans l'aire 207, ils se positionnent pour tirer des flèches sur tout intrus combattant la chimère. Sinon, ils demeurent à leur poste.

Levier. Lorsque le levier présent dans le mur sud est abaissé, la chaîne de la chimère dans l'air 207 se rétracte dans le mur d'une longueur de 3 mètres, permettant de passer en toute sécurité dans l'aire 211 (même son souffle ne peut atteindre cet endroit). Le levier se remet en place au bout de 3 rounds (et la chaîne retrouve sa pleine longueur de 6 mètres), à moins que quelqu'un ne maintienne le levier en position abaissée. Lorsque quelqu'un arrivant de l'aire 211 désire passer, il crie « Enchaînez la bête » aux gardes de l'aire 206.

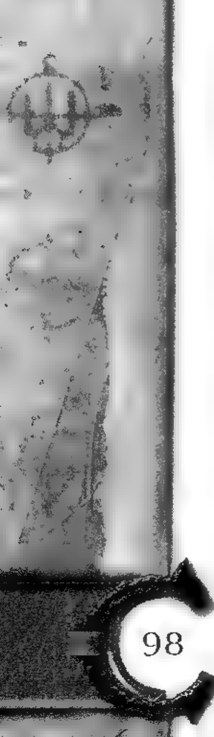
Un gros trou de serrure est visible près du levier. Si la bonne clé y est insérée correctement, la chaîne de l'aire 207 se rétracte complètement dans le mur et une porte en fer (solidité 10, pr 60, DD 28 pour enfoncer) s'abaisse pour refermer l'alcôve. Oamarthis et Riu Lotaas ont en leur possession les seuls exemplaires de cette clé et l'utilisent lorsque quelqu'un ayant reçu leur aval désire emprunter le pont.

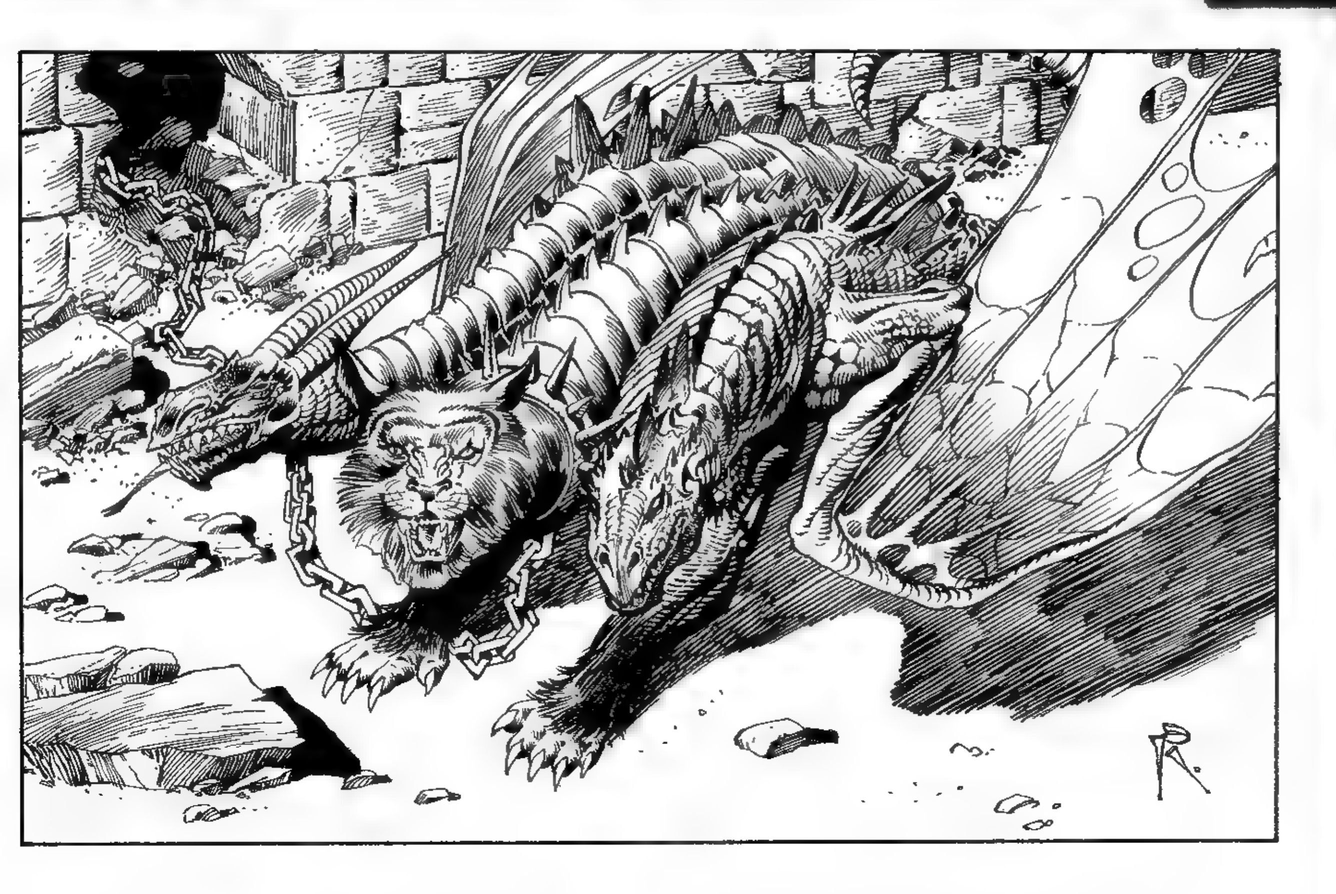
Tourner la clé du mauvais côté dans la serrure libère tout à fait la chimère. Aussi, bien que l'activation du mécanisme ne requière que la réussite d'un jet de Crochetage (DD 20), le faire de façon telle que la chimère ne soit pas libérée exige la réussite d'un jet de Crochetage avec un DD de 30 (ou un jet de Désamorçage/sabotage (DD 25) réussi avant le jet de Crochetage).

207. Pont (ND 7)

Une petite alcôve de 3 mètres de profondeur et 3 mètres de largeur s'ouvre vers l'est depuis le couloir ; elle empeste le musc et les excréments. Plein sud, le couloir conduit à un pont de pierre qui enjambe les eaux grises et stagnantes du cratère.

Créature. La fierté et la joie d'Oamarthis, commandant de ce Complexe du pont, est la chimère qu'il a capturée et amenée ici afin qu'elle garde le pont 24 heures par jour. Une lourde chaîne de maître (solidité 10, pr 45, DD 28 pour casser), d'une longueur de 6 mètres, l'attache au fond de l'alcôve dans le mur oriental. La chimère est complètement folle et déteste sa situation de captive, bien qu'elle ne tire plus inutilement sur sa chaîne comme elle le faisait au début.





Chimère, tête de dragon blanc : pv 80 ; voir *Manuel des Monstres* page 39.

Tactique. Si elle est attaquée par des ennemis utilisant des armes à distance, elle bat en retraite dans son alcôve. Elle peut alors utiliser son souffle contre tout ennemi qu'elle arrive à voir.

Suites de la rencontre. Un mécanisme activé dans l'aire 206 peut libérer la chimère ou rétracter la chaîne dans le mur et enfermer la bête dans son alcôve, derrière une porte de fer (voir l'aire 206 pour plus d'information).

S'ils entendent la chimère combattre, les gardes de l'aire 206 viennent jusqu'ici pour tirer des flèches sur les intrus mais ils gardent leurs distances avec la chimère.

208. Caserne (ND 1 si les gardes sont réveillés)

Vingt lits superposés avec des matelas rembourrés, une longue table, un certain nombre de chaises et au moins dix petites commodes remplissent la majeure partie de l'espace disponible dans cette pièce.

Sur la table se trouvent un luth, une harpe et une pile de livres placée à côté d'une statuette d'un loup. Un gros baril d'eau est placé sous la table.

Les murs comportent des râteliers d'épées, de lances et d'arcs. Six carquois sont suspendus à des chevilles.

La statuette a une valeur de 30 po. Les livres couvrent différents sujets, très variés (chacun des huit livres a une valeur de 1d6 po). Les commodes ne renferment que des vêtements, des miroirs, des brosses, des peignes, des serviettes, de la brillantine et autres effets personnels.

Neuf épées longues, vingt lances, dix piques et sept arcs longs sont accrochés sur les murs. Chacun des carquois contient une douzaine de flèches.

Créatures. Deux gardes dorment dans cette pièce. S'ils sont réveillés, ils mettent 10 rounds à se préparer.

Humains HdA1 (3) : pv 6, 5 ; voir appendice 3.

Suites de la rencontre. Seuls des cris, le son d'un combat dans l'aire 206 ou le son du gong dans l'aire 205 réveilleront ces gardes, à moins, bien entendu, que quelqu'un ne les réveille spécifiquement.

209. Entrepôt

Boîtes, barils, sacs et paquets s'entassent dans la pièce.

Le matériel trouvé dans cet entrepôt est plutôt frais et comprend des denrées alimentaires (farine, fruits, légumes, fromage, viande séchée, etc.) et diverses pièces d'équipement (60 mètres de corde, 9 mètres de chaîne, couvertures, papier, torches, outils, etc.).

210. Chenil (ND 5)

L'odeur d'urine et de fourrure est très forte dans la pièce. Elle ne contient rien d'autre qu'un abreuvoir bas, une auge vide placée juste à côté et six paillasses.

La petite pièce au sud contient de l'eau et de la nourriture pour les chiens mais sinon, elle est à peu près vide. Les gardes sont censés nettoyer le chenil régulièrement et jeter les excréments dans le Stalagos.

Créatures. Six chiens Rottweiler dressés au combat sont hébergés dans cet endroit. Ils sont libres de se promener partout dans le complexe mais ils sont terrifiés par la chimère et ne s'en approchent pas.

Chien de selle (6) : pv 15, 20, 16, 13, 11, 10 ; voir *Manuel des Monstres* page 197.

Suites de la rencontre. Si les chiens entendent le son d'une bataille (Perception auditive +5), ils se précipitent sur les lieux,

attaquant tous ceux qu'ils ne reconnaissent pas (ils connaissent tous les gardes et le personnel du complexe). S'ils sont en patrouille, ils grondent et claquent des dents face à un étranger mais n'attaquent que s'ils en reçoivent l'ordre d'un des gardes.

211. Grand hall (ND 10)

Cette grande pièce de forme irrégulière comporte six longues tables de bois flanquées de bancs. À la tête de deux des tables se trouvent des chaises rembourrées et parées d'ornements. Des tentures rouge et or pendent sur les murs recouverts de plâtre et des tapis de mêmes couleurs ont été jetés sur le sol, le long des murs et entre les tables.

La porte conduisant à l'aire 213 est verrouillée (jet de Crochetage, DD 25).

Créatures. Oamarthis, le commandant duergar, Riu Lotaas, son compagnon d'armes barghest et six hommes d'armes humains sont assis autour d'une table, en train de discuter fermement.

La rencontre a été organisée parce qu'Oamarthis voudrait conduire son groupe hors du complexe pour tuer les gorilles sanguinaires (aire 203 et 204) qui les attaquent depuis quelque temps.

Oamarthis : duergar (m) Gue7 ; pv 62 ; voir appendice 3.

Riu Lotaas : barghest noble ; pv 66 ; voir *Manuel des Monstres* page 27.

Humains HdA1 (6) : pv 5, 6, 5, 5, 9, 7 ; voir appendice 3.

Tactique S'ils sont attaqués ici, les hommes d'armes retournent la table pour s'y abriter et utilisent leurs arcs. Riu jette *projection d'images*, *charme-personne* et *charme-monstre*, abrité derrière la table aussi longtemps que possible puis il essaie ensuite de se déplacer entre les tables en restant caché, de manière à faire une attaque surprise avec son épée à deux mains. Oamarthis devient invisible puis s'agrandit et se déplace de manière à faire une attaque surprise lui aussi.

S'il est confronté sans être pour autant attaqué, Oamarthis demande à connaître l'identité et la raison de la présence de n'importe quel intrus, même ceux portant les couleurs ou les symboles du Temple.

Suites de la rencontre. Si les PNJ de cette salle entendent des bruits de combats, ils se portent au secours de leurs compagnons. Leur manque d'attention à leur environnement immédiat (à cause de leur discussion) leur impose un malus de –10 sur leurs jets de Perception auditive ou de Détection.

Trésor. Oamarthis a une carte des aires 198 à 217 devant lui.

211A. Latrines

212. Cuisine

L'odeur des épices, du pain frais et de la viande cuite embaume la pièce. Un grand foyer où mijotent à la fois un rôti à la broche et un chaudron bouillonnant sur les flammes, est enchâssé dans le mur est. Deux tables, couvertes de pain, de légumes coupés et de bols d'ingrédients divers, se trouvent au centre de la pièce.

Créature. Contrairement à n'importe où ailleurs dans les mines, ce complexe emploie son propre cuisinier à temps plein. Cet homme âgé est entièrement dévoué à son travail et n'a aucun désir de se battre.

Cuisinier ; GdP2 : pv 5 (non-combattant).

213) Quartiers du commandant (ND 3)

Les deux portes de chaque côté du couloir conduisant à cette pièce sont verrouillées (jet de Crochetage, DD 24). Le couloir est piégé.

Un lit confortable, recouvert de couvertures bleues et d'oreillers blancs, se trouve dans la pièce. Un coffre, un bureau, une garde-robe, une bibliothèque, deux tables (une petite et une grande) et un gros fauteuil rembourré complètent l'ameublement. Gravées dans le plâtre des murs se trouvent des fresques de personnages squelettiques en longues robes dansant autour de feux de joie.

La petite table à côté du lit supporte une lampe à l'huile. Un feuille de papier et des objets servant à l'écriture se trouvent sur la plus grande table.

La garde-robe et le bureau (qui est muni de deux tiroirs) ne contiennent que des vêtements de la taille d'un nain, dans des teintes de gris pour la plupart. Le bureau renferme aussi quelques effets personnels.

Les livres de la bibliothèque couvrent une grande variété de sujets (chacun des vingt livres présents a une valeur de 1d10 po), y compris le culte de l'Œil élémentaire ancestral, une histoire des cultes maléfiques et un petit tome, écrit à la main, de l'histoire secrète du Temple du Mal élémentaire. Ce dernier discute du soutien secret apporté au temple (peu de détails cependant), du sauvetage des personnes importantes (y compris le grand prêtre du Temple, Hédrack) et du sort de Lareth le Bel (voir chapitre 3).

Sur la grande table, à côté d'un encrier et d'une plume, se trouve une lettre écrite récemment (en commun) :

Maîtres,

Voilà un mois que personne n'a emprunté notre pont mais sans doute cela est-il préférable. Nous sommes assiégés. Non seulement les forces des temples de la Terre et de l'Eau, nos voisins, harcèlent mes gens, allant jusqu'à les extorquer mais voilà qu'une bande particulièrement rusée de raa gens (ce que mes gens appellent des gorilles des cavernes) ont entrepris de voler et parfois même d'attaquer mes troupes. Je ne peux pas envoyer un groupe de guerriers armés issus de mes rangs sans compromettre la sécurité de cet accès au Fanum externe et je demande donc votre aide pour faire face à la situation.

Votre serviteur fidèle

Oamarthis, commandant du Complexe du pont du Nord.

Piège. Le couloir entre les aires 211 et 213 est piégé. À moins de presser un bouton près de la porte dans l'aire 211, une volée de cinq flèches est tirée depuis le mur nord dans le couloir.

Flèches : FP 3 ; cinq +8 distance (1d6/crit x3) ; Fouille (DD 25) ; Désamorçage/sabotage (DD 20).

Trésor. Le coffre est verrouillé (jet de Crochetage, DD 25) et contient les éléments suivants :

- une sacoche immobilisante.
- un écu d'acier de maître (en surplus).
- une *potion de neutralisation du poison*.
- un sac avec 12 jaspes de 50 po chacun.
- Un sac avec 230 po.

214. Salon

Trois divans avec de petites tables, cinq chaises rembourrées et un tapis rond avec un motif d'échiquier, décorent la pièce. Les fresques sur les murs dépeignent des hommes en armures chevauchant des dragons.

215. Quartiers de Riu Lotaas

Des chaînes se terminant en crochets pendent du plafond, s'agitant dans une imperceptible brise. Des ossements sont éparpillés un peu au hasard dans la pièce et le plancher est parsemé de troublantes taches d'un brun rougeâtre. Quelques-unes des chaises de la pièce, de même que certains endroits sur les murs, portent des taches similaires.

Cet endroit horrible est le repaire de Riu Lotaas, le barghest noble qui agit à titre de commandant en second dans ce complexe. Aucun lit n'est visible cependant.

216. Gardien ath-atch (ND 7)

Un petit coffre ouvert et rempli de pierres précieuses scintillantes se trouve au centre de la pièce. Un lit s'appuie contre le mur nord, mesurant près de 6 mètres de longueur et 2,40 mètres de largeur, avec un énorme matelas. Une monstrueuse pièce de viande relativement fraîche, probablement le flanc entier d'un bœuf, est suspendue à un crochet sur le mur ouest.

Créature. Hacherouge l'ath-atch vit ici. Aussi longtemps qu'Oamarthis l'alimentera en gemmes, il gardera cette partie du complexe.

Hacherouge : ath-atch ; pv 140 ; voir *Manuel des Monstres* page 24.

Tactique. Hacherouge gaspille son premier round à fermer le coffre et soulever ses gourdins. Par la suite, il frappe ses ennemis jusqu'à ce qu'ils meurent. Il déteste particulièrement les troglodytes de l'ouest et concentrera ses attaques sur ceux-ci s'il en rencontre.

Trésor. Le coffre est verrouillé (jet de Crochetage, DD 25) mais Hacherouge a la clé sur lui. Il renferme vingt œils-de-chat (valeur de 10 po chacun), treize citrines (valeur de 50 po chacune), neuf spinelles vert foncé (valeur de 100 po chacun) et quatre spinelles bleu foncé (valeur de 200 po chacune).

207. Caverne vide

Deux javelines reposent sur le sol de cette caverne. Les murs sont couverts de symboles noirs et d'images peintes grossièrement et sans soin.

C'était autrefois un poste de garde pour les forces du temple de la Terre, jusqu'à ce que ces dernières décident qu'il était peu probable que les gardes du Complexe du pont du Nord ne les attaquent.

Notes générales concernant le temple de la Terre

Le temple de la Terre a subi un terrible revers aux mains du temple du Feu il y a plusieurs mois. La défaite fut si complète que tous les prêtres et leurs ouailles ayant survécu quittèrent les mines. Pour les remplacer, les rêveurs d'apocalypses ont fait appel à leurs contacts parmi les troglodytes. Le culte de Tharizdun est plus courant parmi ces créatures que chez les gens de la surface. il fut donc relativement simple d'obtenir des recrues pour servir le temple de la Terre. Aujourd'hui, aucun humain n'est membre du temple.

Le complexe des aires 218–236 comporte trois niveaux de sécurité. Lorsque les PJ arrivent pour la première fois, il est toujours à A. Si une de ces aires est attaquée, le niveau de sécurité passe à B le plus vite possible et y reste jusqu'à la fin de la journée. Si une autre attaque survient alors que le niveau de sécurité est à B, il passe à C le plus vite possible et y reste jusqu'à la fin de la journée.

A. Relâché. Tel que présenté. Tous les gardes font 10 sur leur jet de Perception auditive et de Détection mais souffrent d'une pénalité de –5 à cause de leur inattention.

B. Prudent. Le Maître de l'épée (aire 230) et le roublard (aire 233) patrouillent les aires 224 à 234 ensemble. Les gardes des aires 218 et 231 font 10 sur leur jet de Perception auditive et de Détection.

C. Alerte. Comme B. De plus, les troglodytes de l'aire 234 et Uskathoth se joignent à Miikolak dans l'aire 226.

Tous les gardes et le reste du personnel portent le triangle de fer noir de l'Œil élémentaire ancestral avec un triangle brun vert accroché à sa base (symbole du temple de la Terre). La couleur prédominante de leurs vêtements est le noir.

Rappelez-vous de faire des jets de Perception auditive pour les gardes. Afin de vous faciliter la tâche, présumez qu'ils obtiennent 0 sur le dé. Les gardes de l'aire 218 par exemple, entendront tout combat dans l'aire 220 car ils ont un bonus de +3 sur leurs jets de Perception auditive et le DD pour entendre un combat rangé est –10 modifié par +1 pour chaque tranche de 3 mètres de distance (DD final de +4).

Contrairement aux autres temples, le secteur est plongé dans le noir, à moins de mention contraire.

Les habitants des aires 218–236 connaissent la disposition générale des aires 13, 200–204, 217–236 et sauraient comment sortir d'ici par l'aire 1 si le besoin s'en faisait sentir. Ils connaissent également la disposition générale du Temple. Ils savent qu'il y a un lac au milieu du cratère et trois ponts qui permettent de se rendre sur l'île où résident les maîtres. Ils savent également que la porte à l'autre extrémité du pont ne peut être ouverte que par une clef spéciale que possèdent presque exclusivement les prêtres.

Uskathoth et Snéarak possèdent chacun une *clef mineure de la Terre.*

218. Gardes troglodytes (ND 6)

Cette caverne est imprégnée d'une horrible odeur. Les murs, creusés à coups de marteaux et de pics, sont couverts de symboles noirs grossiers et d'images peintes. Outre quelques pierres qui servent peut-être de sièges et un plus gros qui pourrait faire office de table, la caverne est vide.

Les symboles sont des mots en langue terreuse qui signifient « écraser », « mort », « destruction » et « dévorer ». Sur la table de roche se trouvent trois chopes de grès et un cuissot de viande crue.

Créatures. Quatre hommes d'armes troglodytes montent la garde ici.

Troglodytes HdA1 (4) : pv 18, 15, 21, 17 ; voir appendice 3.

Tactique. S'ils rencontrent des individus habillés comme des membres du Temple, ils ne les attaquent pas mais s'enquièrent de la raison de leur présence. Ils escortent tous ceux dont la rai son est jugée valable à travers leur secteur (ne serait-ce que pour les protéger des méphites de l'aire 221).

Dénouements variés

Il est possible que les aventuriers explorant le Fanum externe en apprennent suffisamment sur les plans des rêveurs d'apocalypse pour qu'ils comprennent qu'ils doivent se rendre au Temple du Mal élémentaire. Dans ce cas, ils voudront peut-être y aller sur-le-champ, et revenir plus tard pour confronter la Triade du Fanum interne. C'est une stratégie tout à fait viable et le MD devra être prêt à faire face à cette éventualité. Le combat contre les rêveurs d'apocalypse du Fanum interne est un dénouement tout aussi exhaltant que le combat contre Imix lui-même.

219. Prison

Cette petite caverne empeste la sueur et l'urine. Des chaînes ont été rivetées dans les murs et quelques assiettes de métal reposent au sol. Près du fond de la caverne, un brasero rempli de charbons rougeoie et deux fers portés au rouge sont enfoncés dedans.

C'est à cet endroit que les troglodytes enferment ceux qu'ils ont l'intention de sacrifier.

Créatures. Deux humains et une elfe sont enchaînés. Les humains sont des gens du peuple capturés dans la région. L'elfe est Ténarise Lueur de l'Aube, une guerrière de niveau 3 capturée il y a une semaine alors qu'elle traversait les montagnes. Ses compagnons ont déjà été sacrifiés ; elles et les deux autres prisonniers savent à quoi s'en tenir quant à leur futur.

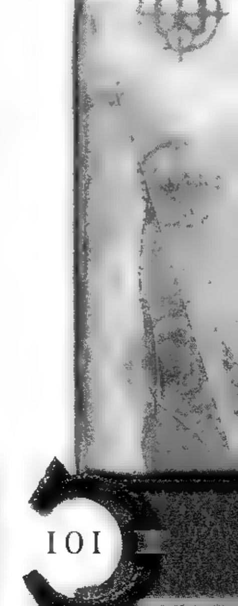
Ténarise se joindra avec enthousiasme à ses sauveurs afin de combattre les forces du temple maléfique mais elle ne dispose d'aucun équipement. Les humains préféreraient se faire indiquer la sortie.

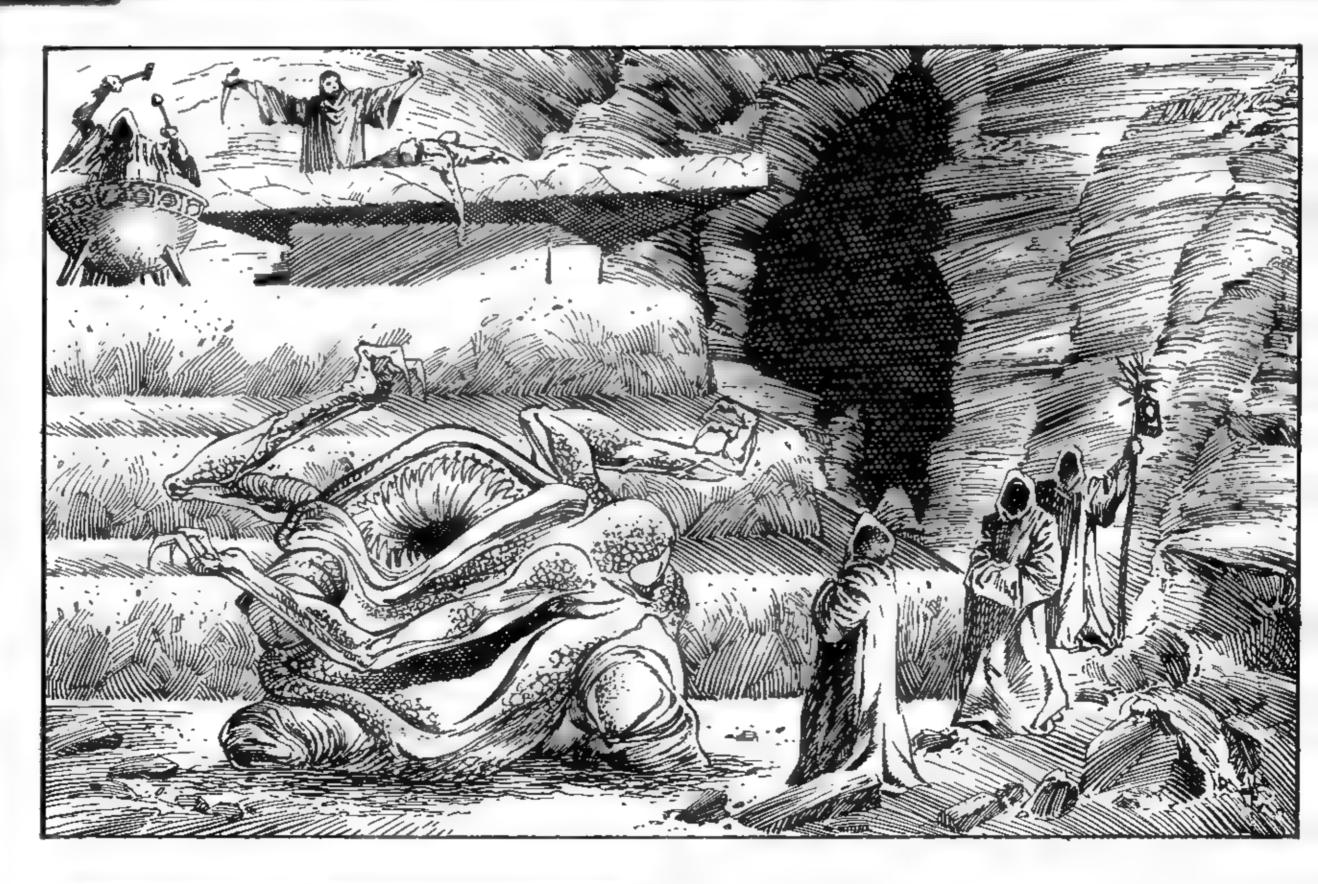
Humains GdP1 : pv 2, 4 (non-combattant).

Ténarise Lueur de l'Aube ; elfe (f) Gue3 : pv 19 ; voir appendice 3.

220. Temple de la Terre (ND 9)

Des chants dont les paroles seraient imprononçables pour un humain vous accueillent à l'entrée de cette caverne dont l'air sent le terreau et le sang. Une ziggourat à trois paliers s'élève à 4,50 mètres du sol de terre battue. Des êtres habillés de noir et le visage dissimulé dans leurs capuchons,





entourent cet édifice au sommet duquel s'élève une plate-forme triangulaire de la couleur de l'eau boueuse. Un autre être encapuchonné est placé au sommet de l'autel et il tient un couteau ensanglanté dans une main et ce qui semble être un cœur dans l'autre. Un corps couvert de sang repose au pied de ce personnage. Derrière lui, une autre créature encapuchonnée frappe sur un tambour et, au fur et à mesure, quelque chose semble surgir du sol devant l'autel, s'élevant à travers la terre battue comme si elle n'existait pas.
Les murs sont couverts de tapisseries avec des images en noir et brun foncé de démons et d'autres créatures hideuses.

Toute cette aire est maudite, comme décrit dans le sort *sanctification maléfique*. En plus de l'effet de *protection contre le Bien* et du malus de malfaisance de –4 aux tentatives de renvoi des morts-vivants (+4 pour l'intimidation des morts-vivants), la *sanctification maléfique* impose à toutes les créatures d'alignement bon de réussir un jet de Volonté (DD 17) à tous les rounds ou subir un effet similaire à celui d'un sort *frayeur* jeté par un lanceur de sort de niveau 9, tant et aussi longtemps qu'ils se trouvent dans cette pièce.

Créatures. Six troglodytes et Snéarak, un prêtre de seconde importance, sont en train d'accomplir un rituel nécessitant de tuer une victime et d'offrir son cœur à un xorn.

- **Snéarak** ; troglodyte (m) Prê5 : pv 46 ; voir appendice 3.
- **Xorn moyen** : pv 45 ; voir *Manuel des Monstres* page 188.
- **Troglodytes (6)** : pv 9, 14, 11, 13, 13, 18 ; 2d10 po chacun ; voir *Manuel des Monstres* page 179.

Tactique. S'ils sont attaqués, qu'un intrus qui n'est pas le bienvenu entre dans la pièce ou que quelqu'un (qui qu'il soit et peut importe le symbole qu'il porte) tente d'interrompre la cérémonie, les troglodytes et le xorn attaquent. Les troglodytes lancent des javelines pendant que le xorn se précipite au corps au corps. Snéarak demeure au sommet de l'autel et jette des sorts.

Si Snéarak rencontre des personnages portant des habits ou des symboles du Temple, il insistera pour les conduire à Uskathoth. S'ils portent des symboles du temple de la Terre, il attaque, sachant que ce sont des imposteurs (à moins qu'ils ne ressemblent à des troglodytes, dans lequel cas ils les ignorent ou pourraient même tenter de leur donner des ordres).

Suites de la rencontre. Plusieurs développements peuvent survenir ici. En aucun cas cependant, les troglodytes ne quittent les lieux pendant que la cérémonie est en cours.

Renforts. Si cela est possible, les méphites terreux de toutes les aires marquées 121 sur la carte L viendront à la défense du temple de la Terre, tout comme les gardes de l'aire 218.

Tapisseries. Une créature d'alignement autre que mauvais qui toucherait les tapisseries présentes dans cette pièce devra réussir un jet de Volonté (DD 20) ou recevra une vision momentanée de sa propre mort par suffocation sous la terre (et subira, en parallèle, un affaiblissement temporaire de 1d4 points de Sagesse).

Sang et tambour. Si du sang est répandu sur l'autel et que quelqu'un frappe sur le tambour, un xorn moyen d'alignement mauvais apparaît. Si un sacrifice lui est offert (le cœur d'une victime tuée sur l'autel), il acceptera de recevoir des ordres donnés en langue terreuse par un prêtre participant au rituel ou, à défaut, attaquera tout ennemi présent. Le pouvoir magique du tambour ne fonctionne qu'une seule fois par jour et seulement dans cette pièce. Si une personne d'alignement autre que mauvais touche au tambour, cette personne se sent perturbée et effrayée. Toute créature qui n'est pas d'alignement mauvais et qui joue du tambour doit réussir un jet de Volonté (DD 20) ou devenir catatonique pour 2d6 heures. À la fin de cette période, la victime subit une diminution permanente de 1d4 points de sa valeur de Sagesse.

Autel et clef. Si un personnage se trouve sur la plate-forme en tenant une *clef majeure de la Terre* et dit « La pierre écrase le faible », il est « béni » par la clef et peut maintenant ouvrir librement la porte de la Terre (aire 14 du Fanum externe), qu'il possède ou non une clef le moment venu.

Destruction de l'autel. Si l'autel est détruit (solidité 10, pr 60 pv, DD 28 pour casser), les effets de la *sanctification maléfique* sont dissipés et l'*épée de la Terre* perd tous ses pouvoirs. Deux rounds plus tard, l'air dans la pièce commence à se charger de poussière et les pierres du plafond se mettent à tomber. Quiconque se trouve dans la pièce à ce moment-là doit réussir un jet de Réflexes (DD 20), sous peine d'être heurté par l'une d'elles pour 3d6 points de dégâts. Cela se poursuit pendant 1d4+1 rounds, la pièce s'écroulant en partie.

Ajustement ad hoc des PX. À cause de la présence de la *sanctification maléfique*, octroyez un 10 % additionnel en points d'expérience pour chacune des créatures défaites à cet endroit.

221. Méphites terreux (ND 3)

Trois aires semblables existent, chacune d'elle abritant un méphite.

Les murs de pierre ouvragée de cette petite caverne montrent des signes évidents de la présence de grandes quantités de minerai de fer. Le plancher est inégal et couvert d'éboulis.

Créature. Un méphite terreux monte la garde dans chacune de ces aires.

Méphite terreux : pv 16 ; voir *Manuel des Monstres* page 135.

Tactique. Si l'un de ces méphites est confronté à des intrus, il hurle un avertissement puis bat en retraite vers ses compagnons, espérant pouvoir compter sur leur soutien.

Ils ne donnent pas l'alarme s'ils rencontrent quelqu'un portant un symbole du temple de la Terre. Ils réagissent cependant avec hostilité contre qui que ce soit d'autre, à moins de recevoir un ordre contraire de la part de quelqu'un portant un tel symbole.

222. Animaux de compagnies d'Uskathoth (ND 5)

Cette caverne fourmille d'insectes qui couvrent les murs, le plancher et le plafond, produisant un sifflement à peine audible qui se fond dans le bruit ambiant. L'odeur de quelque chose en train de pourrir se mélange avec une autre plus âcre, créant des effluves particulièrement désagréables.

Des centaines de mille-pattes et de millipèdes se trouvent ici, attirés par la corruption de la magie d'Uskathoth. Seuls quelques-uns d'entre eux présentent une menace bien réelle. Étant donné que personne ne peut passer dans cette caverne sans danger, les autres troglodytes appellent habituellement Uskathoth depuis l'entrée.

Créatures. Seize insectes dangereux sont présents dans la caverne ; huit petits mille-pattes et huit autres de taille moyenne. Ils attaquent tout le monde, sauf Uskathoth.

Mille-pattes monstrueux de petite taille (8) : pv 2 chacun ; voir *Manuel des Monstres* page 208.

Mille-pattes monstrueux de taille moyenne (8) : pv 4 chacun ; voir *Manuel des Monstres* page 208.

Suites de la rencontre. Si Uskathoth entend des bruits de voix dans cette salle (jet de Perception auditive, DD 2), il jette un coup d'œil pour voir qui est là. S'il entend des bruits de combats (jet de Perception auditive, DD –8), il lance ses sorts de préparation (voir aire 223) puis arrive. Uskathoth bénéficie d'un bonus de +7 à ses jets de Perception auditive.

223. Chambre d'Uskathoth (ND 7)

Les murs de pierre sombre de cette caverne sont, pour la plupart, couverts par des tapisseries qui montrent des créatures constituées entièrement de roc et de terre en train de détruire des bâtiments et de tuer des gens. Un humain mort est accroché au plafond avec des chaînes, bras et jambes écartés. Il est situé à environ 3,60 mètres de hauteur et sa peau est flétrie et noircie. Le fond de la caverne abrite un lit de bois, une petite table, une chaise rembourrée et un coffre. Un coffret de bronze se trouve sur la petite table. Une odeur de mort règne dans la caverne.

Le coffre n'est pas verrouillé et ne contient que des vêtements, une masse d'armes de maître et quelques autres effets personnels.

Créature. Uskathoth est un prêtre de niveau 6 et le grand prêtre du temple de la Terre. C'est le maître absolu des lieux et il est craint par tous les autres troglodytes. Un symbole du triangle noir est enchâssé de façon permanente dans son front et le triangle brun de la Terre est tatoué partout sur sa peau écailleuse.

Uskathoth ; troglodyte (m) Prê6 : pv 53 ; voir appendice 3.

Tactique. De façon générale, Uskathoth jette *endurance* sur lui tous les jours (ce qui ajoute +2 à sa Constitution, pour un total de 7 pv supplémentaires). Avant de se jeter dans la bagarre, il lance *force de taureau, protection contre le Bien*, et *aide* sur sa personne.

Suites de la rencontre. S'il entend des bruits dans son antichambre (aire 22), il va voir de quoi il retourne, lançant ses sorts préparatoires préalablement si cela semble être dangereux.

Piège : Le coffret sur la table est verrouillé (jet de Crochetage, DD 28) et Uskathoth en conserve la clé. Il est également piégé, avec un *glyphe de garde*.

Glyphe de garde : FP 3 ; souffle de froid, 1,50 m de rayon (5d8) ; jet de Réflexes pour demi-dégâts (DD 14) ; Fouille (DD 28) ; Désamorçage/sabotage (DD 28).

Trésor. À l'intérieur du coffre se trouvent 10 améthystes (valeur de 100 po chacune) et une *amulette de localisation* (Uskathoth ne s'est pas encore fait une idée de la valeur et de l'utilité de cette dernière).

Sous le coffret se trouve un message écrit en draconien sur un parchemin. Il provient de quelqu'un appelé Hédrack et traite de la prise en charge récente du temple de la Terre par les troglodytes (après la terrible défaite de ce dernier aux mains du temple du Feu il y a presque un an). Hédrack soutient les troglodytes et pense qu'ils serviront l'Œil élémentaire ancestral avec diligence, tout comme le fera un être nommé Ogremok.

224. Caverne encombrée (ND 5)

Cette grande caverne est parcourue d'un sentier bien marqué qui passe par son centre, en direction est ouest, là où le sol est relativement horizontal. Ailleurs dans la caverne, le sol est inégal et encombré de pierres et de rochers.

Quiconque se déplace en dehors du sentier, entre le passage à l'ouest et les escaliers à l'est, doit réussir un jet d'Équilibre (DD 15)

Créature. Une manticore s'est établie dans la partie orientale de la caverne ; c'est une alliée des troglodytes et plus particulièrement de Snéarak. Elle attaque toute créature autre que troglodyte qui passe, à moins que celle-ci ne soit accompagnée par un troglodyte.

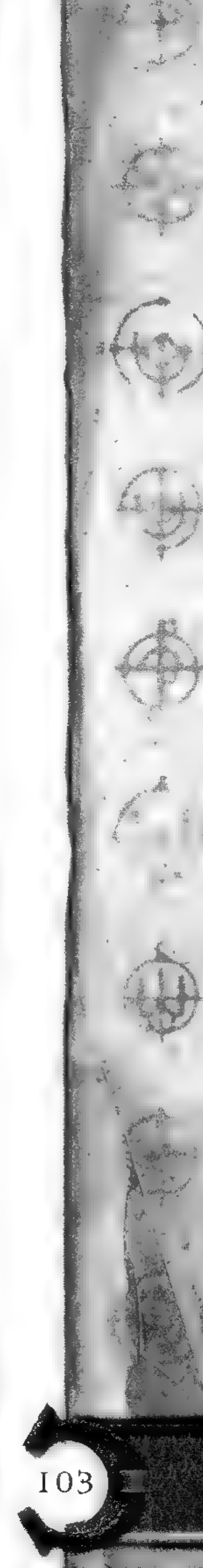
Manticore : pv 60 ; voir *Manuel des Monstres* page 133.

Trésor. Cachée parmi les rochers (jet de Fouille, DD 25) dans la partie la plus à l'est de la caverne (près du tunnel conduisant à 225) se trouve une très vieille main d'humain. Elle porte deux anneaux. Le premier n'est pas magique mais son rubis lui donne une valeur de 750 po. L'autre est un *anneau de subsistance.*

225. Chambre de Snéarak

Une prise d'air au centre de cette caverne laisse passer des bouffées d'air chaud. Un hamac fait d'un filet est accroché dans la partie orientale de la caverne, alors qu'un paillasson tissé avec des bandes de cuir se trouve à l'entrée. Des crânes humanoïdes et des ossements sont accrochés aux murs, certains y ayant été tout simplement cloués.

Le paillasson d'entrée est fait avec des peaux d'humains et de nains.



Trésor. Derrière un rocher (jet de Fouille, DD 25) se trouve un petit espace dans lequel Snéarak a déposé trois agates mousses (valeur de 10 po chacune), 45 po et un bloc d'*encens de méditation*.

226. Prêtresse et élémentaire (ND 7)

Le plafond de cette caverne a probablement été instable dans le passé car il est maintenant renforcé par des poutres de bois. Le sol est couvert de petites pierres mais semble horizontal.

Malgré les apparences, les lieux sont maintenant sûrs. Cependant, si une des poutres devait être détruite (solidité 5, pr 40, DD 28 pour casser), le plafond s'écroulerait partiellement, infligeant 8d6 points de dégâts (jet de Réflexes pour demi-dégâts, DD 15) à tous ceux se trouvant dans la caverne.

Créatures. Miikolak, une prêtresse troglodyte de niveau 5, possède un élémentaire de la Terre de taille moyenne qui la suit partout où elle va, un cadeau des rêveurs d'apocalypse dont Snéarak est très jaloux. Miikolak partage avec ce dernier le poste d'assistant-prêtre dans le temple. Elle porte une armure de chitine (voir appendice 1) et manie un bâton couvert de totems et de fétiches tels que des os, des crânes, des griffes, des dents, etc.

Miikolak ; troglodyte (f) Prê5 : pv 46 ; voir appendice 3.

Élémentaire de la Terre de taille moyenne : pv 30 ; voir *Manuel des Monstres* page 80.

Tactique. Utilisant son élémentaire pour tenir ses ennemis à distance, Miikolak lance ses sorts pour se défendre en combat. Cela inclut *convocation de monstres*, avec lequel elle fait venir d'autres élémentaires de la Terre (de petite taille). Elle ne cherche pas à faire s'écrouler la caverne.

Si Miikolak rencontre des personnages portant des habits ou des symboles du Temple, elle insistera pour les conduire à Uskathoth. S'ils portent des symboles du temple de la Terre, elle attaque, sachant que ce sont des imposteurs (même s'ils ressemblent à des troglodytes, elle connaît de vue tous les troglodytes du temple et en déduit que les autres sont des imposteurs).

227. Piège

Cette caverne est piégée pour garder une seconde caverne, située plus à l'est. De chaque côté de cette aire, six trous peuvent tirer des dards empoisonnés avec beaucoup de précision, pour peu que l'on marche sur des plaques dissimulées dans le sol. Traverser normalement la pièce actionnera les six pièges, chaque dard étant tiré à une hauteur différente. Le DD du jet de Fouille pour découvrir chacune des plaques est de 22.

Dard empoisonné : FP 6 ; +12 distance (1d4 plus poison - venin de mille-pattes monstrueux de taille P) ; jet de Vigueur (DD 11) pour résister (1d2 Dex/1d2 Dex) ; Fouille (DD 22) ; Désamorçage/sabotage (DD 20).

Le piège peut tirer trois dards de chaque trou avant que les munitions ne soient épuisées.

228. Chambre de Miikolak

Une odeur d'encens règne dans cette pièce. Des draperies noires pendent du plafond le long des murs. Un lit avec des oreillers noirs se trouve dans la partie est de la pièce, derrière deux perches de fer noir plantées dans le sol. Trois à cinq crânes humanoïdes se balancent à leur sommet et elles sont couvertes de mystérieuses runes rouges.

Les runes sont des mots écrits en draconien qui signifient tous mort, destruction, dégradation, etc.

Trésor. Un petit coffre est caché derrière la draperie qui se trouve le long du mur sud (jet de Fouille, DD 10). Il est verrouillé (jet de Crochetage, DD 25) et la clé se trouve sous le coffre lui-même (jet de Fouille, DD 15). Il contient trois *potions de soins légers*, 133 po et une petite statue en ébène d'un troglodyte (valeur de 275 po), en plus de vêtements, d'une dague recourbée, de six bâtonnets d'encens et d'un symbole du temple de la Terre supplémentaire.

229. Entrepôt

Boîtes, sacs et barils encombrent le plancher de cette pièce. Outils, armes et vêtements sont accrochés aux murs.

Les armes présentes comprennent 30 javelines, six piques, deux haches d'armes et une grande hache. Le reste du matériel est composé principalement de nourriture (salée ou séchée) ou d'équipement usuel.

230. Maître de l'épée (ND 5)

Un matelas de fibres tissées repose sur le sol dans la portion sud de la caverne. Deux épées à deux mains sont accrochées au mur juste au-dessus.

Les épée à deux mains sont normales

Créature. Le troglodyte qui vit ici est un guerrier de niveau 4 avec l'*épée de la Terre*. Il n'est connu que sous le nom de Maître de l'épée et il a teint de façon permanente sa peau écailleuse en noir jais. Un certain nombre d'anneaux de fer percent sa peau, aux quels il suspend de petits os, des crânes et des totems minuscules (dont des triangles bruns de la Terre).

Maître de l'épée ; troglodyte (m) Gue4 : pv 60 ; voir appendice 3.

Tactique. Le Maître de l'épée attaque l'adversaire qui lui semble le plus fort et continue d'attaquer jusqu'à ce que celui-ci tombe.

S'il rencontre des personnages portant des habits ou des symboles du Temple, il insistera pour les conduire à Uskathoth. S'ils portent des symboles du temple de la Terre, il attaque, sachant que ce sont des imposteurs (même s'ils ressemblent à des troglodytes, il connaît de vue tous les troglodytes du temple et en déduit que les autres sont des imposteurs).

Suites de la rencontre. Si le Maître de l'épée entend des bruits de combat n'importe où ailleurs (Perception auditive +4), il se déplace en direction des sons et se joint au combat, car il adore la bagarre.

Il est probable que Miikolak entendra tout vacarme de bataille survenant ici et elle arrivera avec son élémentaire en 1 round.

231. Gardes troglodytes (ND 5)

Plusieurs petites niches ont été creusées dans les murs et elles sont justes assez grandes pour accueillir le crâne humanoïde placé dans chacune d'elles. Une fosse de 30 centimètres de profondeur et d'un diamètre d'environ 2,40 mètres se trouve en plein centre de la caverne. Elle est remplie de morceaux d'ossements, de copeaux de bois et d'une grande quantité de thallophytes qui semblent servir de coussins.

Créatures. Trois hommes d'armes troglodytes montent la garde ici. L'un d'eux est en train de tailler une javeline de bois pour la rendre plus droite.

Troglodytes HdA1 (3) : pv 20, 19, 24 ; voir appendice 3.

Tactique. S'ils rencontrent des individus habillés comme des membres du Temple, ils ne les attaquent pas mais s'enquièrent de la raison de leur présence. Ils escortent tous ceux dont la raison est jugée valable à travers leur secteur (ne serait-ce que pour les protéger des méphites de l'aire 221).

232. Entrée du temple de la Terre

Le plancher de cette caverne est poli. Une mosaïque de pierres brunâtres, en forme de triangle, y a été insérée. Les murs sont couverts de symboles noirs troublants.

Les symboles sont des mots en langue terreuse qui signifient « écraser », « mort », « destruction » et « dévorer ».

233. Aire commune des troglodytes (ND 4)

Des pierres ont été disposées dans cette caverne afin de servir de chaises, de divans et de tables. Un pot rempli de petits morceaux de viande se trouve au-dessus d'un petit brasero plein de charbons ardents. De longues fourchettes ont été disposées tout autour. Les peaux de différentes créatures ornent les murs ; ours, grands lézards et même humains. Une odeur âcre règne dans la caverne.

Créature. Greshta, une roublarde troglodyte de niveau 3 est en train de se restaurer avec quelques morceaux de viandes. Elle porte une armure de chitine (voir appendice 1) et garde à ses côtés une sacoche immobilisante, toujours prête.

Greshta ; troglodyte (f) Rog3 : pv 19 ; voir appendice 3.

Tactique. Elle commence toujours par faire usage de sa sacoche immobilisante puis tente de s enfuir, espérant pouvoir se dissimuler et attaquer par surprise (en faisant des attaques sournoises).

Suites de la rencontre. Si elle est attaquée ou qu'elle est alertée de la présence d'intrus dans le complexe, elle se replie vers l'aire 234 pour réveiller les troglodytes endormis qui s'y trouvent.

234. Quartiers résidentiels principaux des troglodytes (ND 2 s'ils sont réveillés)

Cette caverne est remplie de paillasses pour dormir et de tas de foin, en plus de quelques sacs. Une puanteur presque caustique semble suspendue dans l'air de la pièce. Les murs sont barbouillés de goudron, ce qui les fait paraître encore plus sombres. Il existe suffisamment d'espaces libres pour héberger une vingtaine d'individus ici.

Les sacs ne contiennent généralement que des vêtements et de l'équipement. Cependant, l'un d'entre eux renferme également un obex en fer monté sur une chaîne (c'est le symbole de Tharizdun, une pyramide noire à palier inversée). Un deuxième contient un livre, écrit en draconien, qui détaille le culte de l'Œil élémentaire ancestral et présente même une bonne partie de l'histoire du Temple du Mal élémentaire.

Créatures. Deux troglodytes dorment ici. Ils ne se réveillent que si quelqu'un vient les secouer un peu ou qu'un combat se déclare dans l'aire 233. Étant donné qu'ils n'ont pas d'armures à enfiler et qu'ils sont prompts à la colère, les troglodytes, une fois éveillés, n'ont besoin que d'un round pour s'emparer de leurs armes.

Troglodytes (2) : pv 15, 12 ; 2d10 po chacun ; voir *Manuel des Monstres* page 179.

Suites de la rencontre. Si elle est alertée ou attaquée, la troglodyte de l'aire 233 se replie ici pour réveiller les deux autres troglodytes qui dorment.

Ajustement ad hoc des PX. N'octroyez que la moitié des PX normaux pour cette rencontre.



CHAPITRE 6 : LES FANUMS EXTERNE ET INTERNE

Le vrai siège des activités du culte de Tharizdun et de ses chefs se trouve au cœur du second cône du mont Stalagos, aujourd'hui une île au centre d'un lac de cratère. Tout comme le plus grand cratère tout autour, c'est un anneau mais, à la différence du premier, son centre n'est pas rempli d'eau.

Le Fanum externe est l'espace compris à l'intérieur des murs du second cratère. Il abrite les serviteurs les plus puissants du culte, une prison, un endroit pour accueillir et héberger des invités et un temple dédié à Tharizdun.

Le Fanum interne est situé au cœur même du volcan. Il est encerclé par le cratère du Fanum externe. Le Fanum interne est composé essentiellement d'une tour monolithique qui s'élève au sommet d'une crevasse remplie de magma ; elle dépasse en hauteur le cratère qui l'entoure. Cette tour, qu'on appelle l'Éperon noir, est la résidence des rêveurs d'apocalypse et de leurs chefs, la Triade. Elle abrite la Pierre des songes, le principal canal de communication avec le Dieu Noir. C'est aussi ici que sont enfermés les secrets du complot machiavélique des rêveurs d'apocalypse.

À L'EXTÉRIEUR DU FANUM EXTERNE

Huit tours ont été construites sur la paroi extérieure du cratère, à plus de 30 mètres de la surface du lac. Derrière elles, le roc volcanique poursuit son ascension vers le haut de telle sorte que la crête du cratère est située 30 mètres plus haut encore.

Pourtant, l'Éperon noir, la tour du Fanum interne, dépasse d'encore 18 mètres le plus haut point du cratère. Si une créature volante parvenait à passer outre les tours de foudre et les gardes montés sur des destriers volants, le toit de l'Éperon noir ne manquerait pas d'assurer sa propre défense.

Tours de foudre

Chacune de ces tours bleu métallique mesure 21 mètres de hauteur. La moitié supérieure des tours se termine en une partie très étroite, semblable à une aiguille. Une seule vigie (HdA2) se trouve au sommet de chacune des tours et guette l'apparition de menaces aériennes contre les Fanums. Les pouvoirs octroyés aux vigies par les tours sont les suivants ; bonus d'altération de +10 sur les jets de Détection, détection de l'invisibilité et vision dans le noir jusqu'à 36 mètres de distance. Si un vigie détecte des intrus, il avertit les autres individus se trouvant dans sa tour. Chacune des tours abrite en effet un contingent de neuf hommes d'armes de niveau 2 additionnels, un ensorceleur de niveau 6 et 10 arachnophages dressés comme montures. Leur premier geste est de contacter l'une des tours (qui, à son tour, en contacte une autre, jusqu'à ce que la dernière tour avise Hédrack lui-même dans le Fanum externe). La communication se fait par le biais de *médaillons de contact* (voir appendice 1) porté par les ensorceleurs, qui occupent le poste de commandants des tours.

Après avoir alerté une autre tour, les défenseurs montent sur leurs destriers volants et passent à l'attaque, soutenus dans leurs efforts par le pouvoir des *éclairs* de la tour. Toute créature de taille supérieure à minuscule se trouvant à 45 mètres ou moins d'une tour de foudre (même invisible ou sous forme gazeuse) et qui n'est pas bénie par une *clef majeure* (tous les habitants des tours le sont) ou en possession d'une telle clef, est frappée par un *éclair* de 10d6 points de dégâts chaque round (jet de Réflexes pour demi-dégâts, DD 20). Cette attaque survient même si les intrus n'ont pas été détectés par les défenseurs. Seules les créatures éthérées peuvent passer sans crainte. Chaque tour ne peut pas décharger plus de dix éclairs par round.

Une seule décharge d'un de ces éclairs alerte généralement tout le personnel de la tour. Cependant, les tours tuent régulièrement des oiseaux et les fausses alertes sont choses courantes.

Les tours sont hautement magiques. Des électrins (voir appendice 1), enfermés dans une prison spéciale au deuxième niveau des tours, fournissent l'énergie utilisée par les *éclairs*. Les murs (mais pas les planchers) sont transparents depuis l'intérieur. Tout comme les planchers, ils ont une solidité de 10 et 90 pr.

1. Base (ND 12)

> Le niveau inférieur de cette étrange tour embaume une étrange odeur sucrée légèrement écœurante. Du côté opposé à la porte, dix lits sont placés les uns à côté des autres ; une table et quelques tabourets complètent l'ameublement de la pièce. Une autre portion de la salle semble consacrée à l'hébergement de créatures de plus grande taille.

Créatures. Ce sont les quartiers de dix hommes d'armes, de même que dix arachnophages. À moins qu'ils ne soient en patrouille, ils se trouvent tous ici (sauf l'homme d'armes en vigie au sommet de la tour). La fosse centrale est remplie d'une sécrétion organique produite par les arachnophages et contient une ou deux créatures complètement paralysées et immobilisée par cette substance gluante (jetez un d10).

1–3	Araignée monstrueuse
4–5	Mille-pattes monstrueux
6	Aigle géant
7	Hibou géant
8	Hippogriffe
9	Orque
10	Humain (GdP1)

Ces hommes d'armes sont des individus particulièrement dépravés qui ne répugnent pas à partager leur espace avec celui des arachnophages, leurs fidèles montures.

Monteurs d'arachnophages (10) : humain HdA2 ; pv 14, 11, 11, 15, 10, 11, 14, 12, 9, 16 ; voir appendice 3.

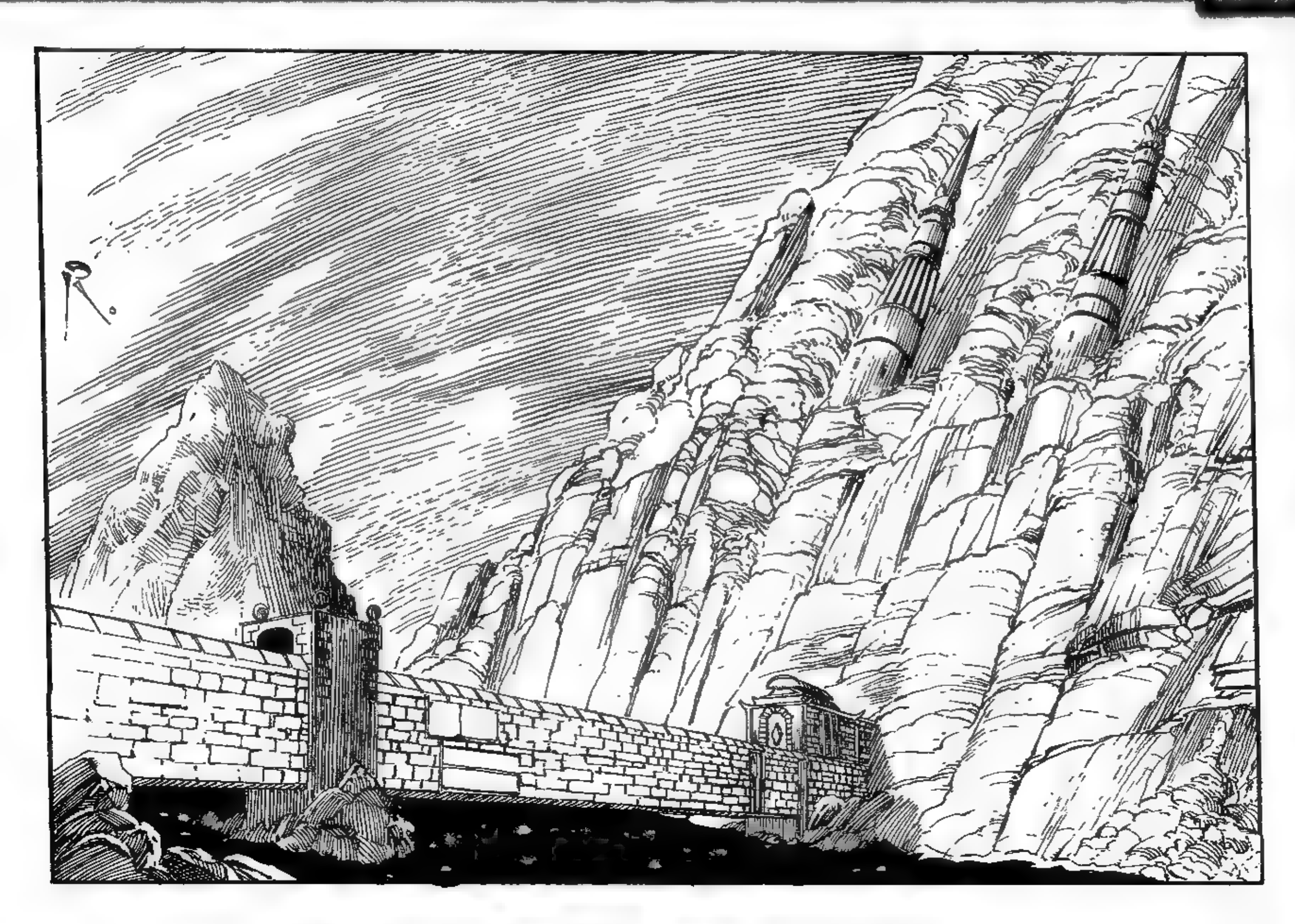
Arachnophages (10) : pv 38, 44, 37, 37, 41, 39, 46, 40, 42, 40 ; voir *Manuel des Monstres* page 22.

Trésor. À l'intérieur de chaque créature capturée et paralysée se trouvent 1d4 œufs d'arachnophages en train d'incuber.

2. Prison des électrins (ND 9)

> Cette pièce semble occuper la plus grande partie de la tour et sa hauteur atteint 12 mètres. Une colonne d'énergie bleu violet d'environ 4,50 mètres de diamètre cascade et ondule entre le plafond et le plancher. Cinq ou six formes humanoïdes, apparemment constituées d'énergie elles aussi, se tortillent et se contorsionnent à l'intérieur de la colonne, comme si elles étaient en proie à de grandes douleurs.
> À côté de la colonne un large coussin rond repose sur le sol, encerclé de plusieurs coussins plus petits. Juste à côté se trouve un narguilé, un ensemble de gobelets de cristal et une carafe, le tout posé sur une petite table. Il y a également une petite malle très ouvragée.

Quiconque touche à la colonne d'énergie subira 10d6 points de dégâts, sans jet de sauvegarde possible ; elle semble solide au contact. Elle est en fait impénétrable, bien qu'elle puisse être dissipée. Les créatures qui se trouvent à l'intérieur (des électrins), ne peuvent s'échapper de leur propre volonté, bien qu'ils se déplacent de manière menaçante en direction des personnages s'approchant de la colonne.



Si la colonne d'énergie est dissipée (considérez-la d'un niveau 15 de lanceur de sort), les électrins piégés à l'intérieur sont immédiatement libérés et la tour perd tous ses pouvoirs ; elle devient opaque, n'est plus constituée que de pierre normale avec la solidité et les points de résistance de la pierre normale, ne peut plus jeter d'éclairs et son poste de guet perd toutes ses propriétés magiques. Elle s'écroule en 1d4 minutes, sa structure étant devenue instable.

Créatures. Le pilier d'énergie contient six électrins. Leur énergie et leur force vitale sont utilisées pour alimenter la tour mais comme leur prison peut être dissipée, l'équilibre entre l'énergie qu'ils fournissent et leur possible destruction est délicat. Si les électrins sont libérés, ils ne sont pas du tout reconnaissants ; ils sont si enragés qu'ils attaquent toutes les créatures vivantes qu'ils rencontrent, jusqu'à ce qu'ils soient eux-mêmes tués.

L'ensorceleur commandant chacune des tours vit ici. Il y a autant d'hommes que de femmes à ce poste. Les ensorceleurs attaquent tout intrus, bien qu'ils préfèrent s'enfuir plutôt que de combattre jusqu'à la mort. Ils tenteront de contrer toute tentative de dissiper la prison d'énergies des électrins. Variez les objets magiques des ensorceleurs comme désiré afin qu'ils ne soient pas tous semblables (par exemple, l'un d'eux pourrait disposer d'une *baguette de sphère de feu* plutôt qu'une *baguette de flèche acide de Melf*.

Ensorceleur : humain ; pv 25 ; chacun possède un *médaillon de contact* ; *Guide du Maître* page 52.

Électrins (6) : pv 16, 13, 17, 14, 19, 15 ; voir appendice 1.

Trésor. L'ensemble de cristal (gobelets et carafe) a une valeur de 200 po. La malle verrouillée (jet de Crochetage, DD 20) contient des vêtements, des effets personnels et d% po dans une bourse. Chaque ensorceleur transporte avec lui la clé de sa malle.

3. Poste de guet (ND 1)

C'est une petite plate-forme située au sommet d'un escalier qui s'enfonce dans la tour. Depuis cet endroit, une personne peut apercevoir une bonne partie du cratère. Comme mentionné précédemment, quiconque se trouve dans le poste de guet se voit octroyé un bonus d'altération de +10 sur ses jets de Détection, possède la vision dans le noir (portée de 36 mètres) et peut voir les objets invisibles (portée de 36 mètres).

Créature. Un seul monteur d'arachnophage (voir aire 1) est posté ici.

LE FANUM EXTERNE

Le Fanum externe est mieux organisé que les mines. Aucune des aires ne se trouve hors du contrôle du culte et toutes les créatures qui s'y trouvent sont des membres ou des serviteurs du Temple de l'Anéantissement absolu. La sécurité dans le Fanum externe est beaucoup plus serrée et fait appel à de nombreux gardes et quelques pièges. Étant donné qu'il est très difficile d'accéder au Fanum externe, ses habitants interrogent rarement ceux qui y parviennent car ils doivent sûrement avoir de bonnes raisons pour expliquer leur présence à l'intérieur du Fanum.

Les rêveurs d'apocalypse feront exception à cette règle s'ils ont été avisés de la présence d'intrus, de manière générale. Par exemple, si les PJ ont tué ou mis en déroute un grand nombre de serviteurs dans les mines au cours d'une courte période (quelques semaines), les créatures du Fanum externe savent qu'ils rencontreront peut-être des ennemis. Dans de telles circonstances, les résidents de l'endroit questionneront étroitement tous ceux qu'ils ne connaissent pas et les plus intelligents feront tout ce qui est en leur pouvoir pour vérifier les réponses qui leur sont fournies.

À moins d'indications contraires, les surfaces intérieures des pièces et des corridors du Fanum externe sont couvertes de blocs d'une étrange roche noire veinée de violet. Les seuls joints visibles se trouvent à la jonction des murs avec les planchers ou les plafonds. Chacune de ses dalles mesure 30 centimètres d'épaisseur et

recouvre une paroi de basalte travaillé, la roche-mère des murs du cratère. Lorsqu'ils séparent deux pièces, les murs sont constitués seulement de la roche noire, sans basalte entre les deux dalles et atteignent donc 60 centimètres d'épaisseur. Cette roche noire a une solidité de 10 et pr 20 pour chaque 2,5 centimètres d'épaisseur. La hauteur standard des pièces est de 6 mètres et celle des corridors, 4,50 mètres.

Les veines violettes semblent parfois se contorsionner et bouger lorsqu'elles sont aperçues du coin de l'œil ; ce n'est jamais le cas lorsqu'elles se trouvent sous observation directe. À cause de cette propriété troublante, tous les jets de Détection subissent un malus de –2 (ceux qui vivent ici ne sont plus perturbés, ayant développé une certaine habitude).

Les portes sont faites du basalte le plus noir qui soit (solidité de 8, pr 150, DD 35 pour enfoncer) avec une pierre ronde pourpre en plein centre (des deux côtés, à moins d'indication contraire). Les portes ne s'ouvrent que si la pierre est touchée, dans lequel cas la porte glisse lentement dans le sol (cela nécessite un round complet). Elle remonte en place 3 rounds plus tard.

Toutes les aires sont éclairées par des *torches éternelles* placées dans des appliques murales, à moins de mention contraire.

1. Porte du Feu (ND 14)

Utilisez cette description lorsque les PJ atteignent l'extérieur de la porte. Rappelez-vous que seul quelqu'un avec une *clef majeure du Feu* ou béni dans le temple du Feu peut ouvrir cette porte.

> Le pont se termine par une haute porte noire renforcée d'un métal rougeâtre. Un gros losange rouge aux côtés dorés, est sculpté en relief dans la porte. Celle-ci fait 4,50 mètres de hauteur et de largeur. Aucune poignée ou charnière n'est visible.

Si une *clef majeure du Feu* ou quelqu'un béni par le temple du Feu (aire 121) touche la porte, cette dernière s'enfonce dans le sol en 1 round et y demeure pendant 3 rounds ou tant et aussi longtemps que la personne ayant ouvert la porte se trouve à 1,50 mètre ou moins de celle-ci, selon l'éventualité la plus longue.

> Une lumière rougeâtre vacillante illumine cette vaste salle. Une fosse circulaire de 90 centimètres de profondeur et de 15 mètres de diamètre occupe tout l'espace central de la pièce. En plein centre de la fosse se trouve un vaste amoncellement de pièces de monnaie avec, au milieu, une dépression qui laisse à penser que c'est un nid.
>
> Les murs, le plancher et le plafond sont d'un marbre rougeâtre avec des mouchetures et des zébrures noires. Le long des murs nord et est se trouvent des autels en forme de diamants vus du dessus, avec des trous dans le centre de leurs faces supérieures, orifices desquels jaillit une haute flamme. De chaque côté de ces autels se trouvent des statues de femmes humaines nues sculptées dans une pierre noire ; leurs têtes ont été remplacées par des triangles noirs avec un Y jaune inversé à l'intérieur.

Sous les pièces de monnaie se trouve une trappe (jet de Fouille, DD 28) qui requiert 30 minutes de travail afin de la dégager suffisamment pour pouvoir l'ouvrir (ou 15 minutes pour deux personnes et ainsi de suite). Cette trappe donne accès à un conduit carré de 3 mètres de largeur et qui s'enfonce sur une profondeur de 15 mètres. Au bas du conduit se trouve une pièce ronde de 15 mètres de diamètre aux murs de pierre noire veinée de pourpre. Quatre alcôves dans les murs abritent chacune un trésor et un piège.

Créature. Kymone, une jeune dragon rouge adulte recrutée il y a fort longtemps par les rêveurs d'apocalypse, vit ici. Elle les sert loyalement, agissant comme gardienne des lieux. Kymone porte un *brassard de rapetissement* (voir appendice 1) qui lui permet de se déplacer aisément dans n'importe quel passage dans le Fanum extérieur de même que dans sa chambre secrète, située sous celle-ci.

Kymone, jeune dragon rouge adulte : pv 218 ; voir appendice 3.

Tactique. Kymone jette *invisibilité* en premier (elle le fait pendant que la porte du Feu s'abaisse). Elle espère ainsi surprendre ses adversaires avec sa première attaque.

Ce dragon est de taille suffisamment importante pour capturer des petites créatures dans sa bouche avant de souffler, une tactique que Kymone apprécie particulièrement (la créature capturée n'a pas de jet de sauvegarde). Si la victime est encore vivante après cette attaque dévastatrice, elle la lance contre un mur.

Si elle est poussée dans ses derniers retranchements et qu'une opportunité se présente, elle s'enfuira dans la salle secrète dessous et utilisera un ou plusieurs de ses précieux parchemins.

Pièges. Chacune des quatre alcôves de la chambre se trouvant sous la fosse aux pièces de monnaie renferme un piège. Chacun de ces pièges peut être désamorcé en utilisant un mot de passe (ce sont, dans l'ordre, « chute », « phase », « poison » et « froid », prononcé en draconien). Kymone connaît les mots de passe des pièges, tout comme leurs créateurs (morts depuis longtemps).

Alcôve #1 : Si quoi que ce soit franchit la limite extérieure de cette alcôve, une trappe s'ouvre juste devant, sur une largeur de 3 mètres. Tous ceux qui s'y trouvent tombent dans une fosse de 9 mètres dont le fond est en pente forte et glissante ; la victime est entraînée 6 mètres plus loin, sans subir de dégâts additionnels. Par la suite, un mur de métal épais (solidité de 10, pr 60, DD 28 pour casser) se met en place au sommet de la pente. Pendant ce temps, une image programmée donne l'illusion que le fond de la fosse est plat et que le(s) corps du (des) victime(s) repose(nt) sur celui-ci. Si quelqu'un descend pour fouiller les corps au fond de la fosse, il se rend vite compte que ce n'est qu'une illusion ; cette manœuvre fait cependant se refermer la trappe en fer au sommet de la fosse (solidité 10, pr 60, DD 28 pour casser).

Trappe (9 mètres de profondeur) : FP 6 ; aucun jet d'attaque nécessaire (3d6 et voir précédemment) ; jet de Réflexes permet d'éviter la chute (DD 20) ; Fouille (DD 21) ; Désamorçage/sabotage (DD 20).

Alcôve #2. Si quoi que ce soit franchit la limite extérieure de cette alcôve, le plancher devant l'alcôve (une surface de 3 mètres par 3 mètres) devient immatériel pendant un bref instant, laissant tomber ceux qui s'y trouvent d'une hauteur de 1,50 mètre. Puis, l'espace revient à la normale, piégeant les victimes dans le roc solide. Cette expérience inflige 10d6 points de dégâts et immobilise le personnage sur place (les personnages de taille moyenne ne peuvent faire rien d'autre que de parler et ceux de taille inférieure à 1,50 mètre commencent à suffoquer). La seule façon de s'échapper est de faire appel à des sorts tels qu'*état gazeux*, *rapetissement*, *passage dans l'éther*, *transmutation de la pierre en boue*, etc. La victime ne peut jeter ces sorts elle-même. Il est possible également d'attendre 24 heures, période au bout de laquelle le piège se remet en position ; le plancher redevient alors immatériel pendant une brève période et il est alors possible d'en sortir, à condition de faire vite.

Piège de phase : FP 7 ; aucun jet d'attaque nécessaire (10d6 et voir précédemment) ; jet de Réflexes permet d'éviter la chute (DD 20) ; Fouille (DD 25) ; Désamorçage/sabotage (DD 25).

Alcôve #3. Si quoi que ce soit franchit la limite extérieure de cette alcôve, un gaz empoisonné est relâché hors de l'alcôve et forme un nuage qui remplit entièrement la pièce. Tous ceux qui s'y trouvent doivent réussir un jet de Vigueur (DD 17) ou subir un affaiblissement temporaire de 2d6 points de Force ; une minute plus tard, ils doivent réussir à nouveau ce même jet de sauvegarde ou subir un affaiblissement temporaire de 1d6 points de Force supplémentaires.

Gaz empoisonné : FP 8 ; jet de Vigueur (DD 19) pour résister (2d6 For/1d6 For) ; Fouille (DD 25) ; Désamorçage/sabotage (DD 25).

Alcôve #4. Si quoi que ce soit franchit la limite extérieure de cette alcôve, un *cône de froid* d'une longueur de 12 mètres jaillit de l'alcôve, infligeant 10d6 points de dégâts (jet de Réflexes pour demi dégâts, DD 16).

Cône de froid : FP 6 ; cône de froid de 12 m (10d6) ; jet de Réflexes pour demi-dégâts (DD 16) ; Fouille (DD 25) ; Désamorçage/sabotage (DD 25).

Trésor. Les pièces de monnaies sont de valeurs différentes ; 100 000 pc, 50 000 pa et 2000 po. Le véritable trésor se trouve dans les alcôves de la pièce inférieure.

Alcôve #1 : Un coffre en fer verrouillé (jet de Crochetage, DD 25) avec des incrustations en os (valeur de 100 po) contient six parchemins de magie profane :

1. *Désintégration* et *mauvais œil* ;
2. *Brume mortelle* et *convocation de monstres V* ;
3. *Tempête de grêle* et *métamorphose* ;
4. *Renvoi des sorts* ;
5. *Domination* et *immobilisation de monstre* ;
6. *Téléportation sans erreur.*

Alcôve #2. Deux *chandelles de vérité* dans des chandeliers en or finement ciselés en forme de chevaliers (valeur de 150 po chacun).

Alcôve #3. Une petite boîte sans cadenas, rembourrée avec du velours et contenant six émeraudes (valeur de 1000 po chacune).

Alcôve #4. Une statue en or massif d'une wiverne de 1,20 mètre de hauteur, les ailes déployées, au-dessus d'un œuf couvert de joailleries. La statue a une valeur de 2000 po (les gemmes valent à elles seules 1000 po).

Suites de la rencontre. Les ogres de l'aire 3 ne manqueront pas d'entendre le rugissement du dragon et les sons d'un combat dans cette pièce. Ils viendront voir de quoi il retourne mais n'interféreront pas, à moins que le dragon semble avoir besoin d'aide ; ils savent qu'elle n'hésiterait pas à souffler sur eux s'ils devaient se retrouver dans ses pattes.

2. Entrepôt

De hautes piles de cageots en bois ont été placées au fond de la salle. Un amoncellement de sacs, contenant probablement de la farine, du sucre ou d'autres denrées alimentaires, s'appuie contre le mur est. Près de la porte se trouve une table couverte d'un certain nombre de bouteilles de verre et de cruches de céramique. Sous celle-ci reposent d'autres bouteilles dans des cageots de bois et quelques tonnelets de bois. Une bouteille rouge étrange, au cou en forme de dragon et dont le bouchon de liège formerait la tête, est placée à l'avant de la table.

Les cageots renferment du fromage emballé, des légumes et de la viande séchée. Les bouteilles, les cruches et les tonnelets contiennent différents types d'alcools.

Le liquide dans la bouteille rouge est de l'*esprit de dragon*. Il en reste suffisamment dans la bouteille pour trois gorgées supplémentaires. Chaque gorgée, lorsqu'elle est avalée par un lanceur de sort, lui permet de jeter un sort de niveau 1 supplémentaire ce jour-là. Si le jeteur de sort a déjà préparé ses sorts pour la journée, ce sort additionnel doit être l'un de ceux préparés pour cette journée-là, même s'il a déjà été lancé. L'*esprit de dragon* est magique.

3. Poste de garde (ND 7)

Les murs de cette pièce sont couverts de tapisseries blanches et pourpres montrant des démons ailés en train d'arracher le cœur de gens et les emporter vers une haute montagne, dans le lointain. Bien que chacune des tapisseries soit différente sur le plan artistique, elles reprennent tous essentiellement le même thème de base.

Au centre de la pièce se trouve une table de bois rustique couverte de chopes de bois et de dés. À côté de la table, un gros baril et un panier de viandes séchées et de fromages reposent sur le sol.

Il y a six tapisseries accrochées dans cette salle. Chacune d'elle porte un indice écrit qui pourrait aider quiconque tenterait de franchir les murs pourpres de l'aire 22. Ces phrases sont cachées dans de très petits endroits, à l'intérieur d'éléments différents d'une tapisserie à l'autre. Elles sont écrites (ou plutôt brodées) en commun. Il faut réussir un jet de Fouille (DD 30) pour les découvrir dans chacune des tapisseries.

En commençant par celle du nord-ouest et en se déplaçant dans le sens des aiguilles d'une montre, les six tapisseries portent les messages suivants :

1. Qui es-tu ?
2. Qu'apportes-tu devant moi ?
3. Où te trouves-tu présentement ?
4. Pourquoi es-tu venu ici ?
5. Quand serai-je libre ?
6. Qui suis-je ?

Créatures. Six ogres sont assis autour de la grande table, jouant aux osselets. Chacun d'eux porte un harnois noir avec un symbole bien visible de l'Œil élémentaire ancestral. Chacun d'eux manie également une très grande épée à deux mains de maître conçue pour une grande créature.

Ogres (6) : pv 28, 26, 26, 28, 30, 27 ; CA 21 (harnois) ; épée à deux mains de taille TG +9 corps à corps (2d8+7) ; Arme de prédilection (épée à deux mains plutôt que massue) ; 3d10 po chacun ; voir *Manuel des Monstres* page 146.

Tactique. Ces ogres ne sont pas suffisamment intelligents pour questionner effectivement des nouveaux venus et sont aisément roulés. Ils attaquent quiconque est clairement un ennemi ou est désigné comme tel par une personne en autorité qu'ils reconnaissent, comme Hédrack ou Satau.

En combat, ils viennent au corps à corps le plus vite et le plus directement possible.

Suites de la rencontre. Si un combat éclate dans les aires 1 ou 5, ces ogres l'entendent et se déplacent pour voir de quoi il retourne.

4. L'oracle (ND 10)

La porte de cette pièce ne s'ouvre pas comme la plupart des autres portes. Un visage de démon avec des yeux lumineux luit au-dessus du linteau. Pour ouvrir la porte, un personnage doit regarder le démon dans les yeux et vaincre la Volonté de la porte. Il doit réussir un jet de Volonté (DD 18). S'il échoue, il devient fatigué (ne peut ni courir, ni charger et souffre d'un malus de –2 à leurs jets de Force et de Dextérité jusqu'à ce qu'il se repose pendant 8 heures). S'il réussit, la porte s'ouvre désormais au simple toucher de ce personnage.

Trois boules luisent faiblement près du plafond, uniques sources de lumière de la pièce. Une table semi-circulaire, sa portion courbe faisant face à l'ouest, se trouve au centre de la partie occidentale de la salle, dont les murs semblent faits d'une pierre de couleur lavande. Sur la table repose un certain nombre de morceaux d'os, de bois et de pierre aux formes étranges.

Dans la partie orientale de la salle, une fosse de 12 mètres de largeur s'enfonce dans les ténèbres.

La fosse a une profondeur de 12 mètres. Au fond de celle-ci, une grande pièce plongée dans l'obscurité s'étend vers l'est. Cet endroit est richement décoré, avec un lit rond somptueux, deux chaises rembourrées et une grande chaise de bois appuyée contre une table couverte d'une pléthore d'objets divers ; crânes, bouteilles, outils, livres (traitant de magie et de divination), parchemin, encre et plume, os, une dague, une loupe et une cage d'oiseau vide.

Pourtant, tous ces éléments n'occupent qu'une petite partie de la salle, près du centre. Tout autour de celle-ci se trouve ce que les flagelleurs mentaux appellent un statuaire psychique. Aux endroits marqués d'un X sur la carte des Fanums, se trouvent des « statues » qui ne sont visibles que lorsque quelqu'un entre dans l'espace qu'elles occupent. À ce moment précis se forme





dans l'esprit du personnage, une image quelconque, telle que décidée par Satau. Ces statues dépeignent donc des images mentales de flagelleurs mentaux dévorant des cerveaux d'humanoïdes, de fabuleuses cités souterraines illithids et de dégoûtants rites religieux illithids. Étant donné qu'elles sont d'origine mentale, ces images sont en mouvement et interpellent tous les sens mais ce sont toujours les mêmes, peu importe qui entre dans un espace particulier.

Dans le mur est de la chambre inférieure, une porte secrète (jet de Fouille, DD 22) pivote silencieusement dans le mur lorsque l'on pousse dessus, bien que cela requiert la réussite d'un jet de Force (DD 22). De l'autre côté de la porte secrète se trouve une pièce beaucoup plus longue que large. Un personnage qui se rend au centre de la pièce rencontrera le type de statuaire psychique le plus sophistiqué qui soit. La « statue » incorpore et est modifié par l'esprit de celui qui l'aperçoit. L'image perçue mentalement dans ce cas est celle d'un flagelleur mental dévorant le crâne d'un humanoïde pendant que d'autres flagelleurs mentaux applaudissent de plaisir. L'esprit du personnage est incorporé de telle sorte qu'il se voit comme la victime en question. Il doit alors réussir un jet de Volonté (DD 15) pour pouvoir « modifier » le statuaire psychique de telle sorte qu'il s'enfuit avant de subir aucun dégât. Sinon, l'image le représente en train d'être « dévoré » et il subit un affaiblissement temporaire de 1d4 points de Sagesse.

À l'extrémité est de la pièce secrète, une petite table d'ébène supporte une aiguière d'argent. L'aiguière contient trois doses d'une poudre magique qui, lorsqu'elle est ingérée, restaure tous les points de vie perdus à toute créature.

Créature. Satau l'Illithid agit comme oracle pour le Fanum externe. Il vit dans la chambre inférieure, au fond de la fosse. Il possède deux niveaux d'ensorceleur et manie une *baguette d'invisibilité* avec 16 charges restantes.

Satau, en plus de ses pouvoirs normaux d'illithid et d'ensorce leur, a la capacité de prédire le futur avec exactitude dans 75 % des cas, simplement en jetant les diverses babioles se trouvant sur la table et en les examinant. Cette capacité est considérée comme très intéressante par le culte. De plus, à cause d'elle, Satau connaît beaucoup de choses à propos des rêveurs d'apocalypses et de leurs plans. Si cette information pouvait lui être arrachée d'une manière quelconque, voici ce qu'il pourrait révéler :

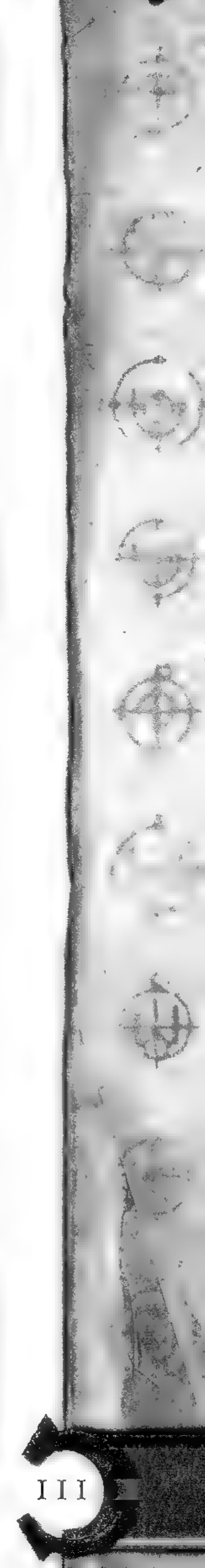
- Les rêveurs d'apocalypses sont présentement en train d'excaver les niveaux inférieurs du Temple du Mal élémentaire.
- La moitié des rêveurs d'apocalypse est en ce moment perdue à l'intérieur d'un objet appelé la Pierre des songes (il ne l'a jamais vu).
- Les rêveurs d'apocalypse croient qu'ils sont très près de découvrir le moyen de libérer Tharizdun.

Satau : flagelleur mental ; Ens2 ; pv 41 ; voir appendice 3.

Tactique. S'il entend quelqu'un arriver dans la partie supérieure de cet endroit, Satau s'élève en lévitant dans la fosse, invisible. Il tente d'abord d'utiliser *détection de pensées* afin d'en apprendre autant que possible à propos de ces adversaires puis il attaque avec décharge mentale, tout en demeurant au-dessus de la fosse. Il tente ensuite d'utiliser *charme* ou *suggestion* sur ceux qui n'ont pas été étourdis (et il fait de même ensuite sur ceux qui l'ont été, une fois le cas des autres réglé). Son objectif est de les renvoyer tous au loin, afin qu'ils ne reviennent jamais. Il n'est pas intéressé à dévorer leurs cerveaux car il est bien nourri ici.

S'il se sent coincé, il redevient invisible et bat en retraite dans la pièce secrète, utilisant la poudre pour se soigner au besoin.

Suites de la rencontre. Étant donné que personne ne peut facilement atteindre ses quartiers, personne ne vient à l'aide de Satau s'il fait face à un problème. De même, puisque Satau est égoïste et, en bout de ligne, ne cherche que son profit, il ne vient en aide à personne dans le Fanum externe.



5. Bibliothèque

Des livres remplissent les étagèrent qui couvrent chacun des murs de cette pièce. Il y a également des étagères au centre de la pièce, d'un côté à l'autre, formant des allées. De minces tapis de couleur violette courent entre ces allées.

Les livres couvrent virtuellement tous les sujets mais la plupart traitent des aspects plus sombres de la magie, de la religion et de la science. La bibliothèque renferme 687 livres, chacun valant 1d10 po (quoi les emporter tous à l'extérieur s'avérerait une tâche immense).

6. Cabinet de travail (ND 10)

Trois fauteuils couverts de velours, six chaises toutes aussi luxueuses, quelques petites tables et deux bureaux meublent cette pièce. Tous les tables et les bureaux disposent d'une lampe illuminée.

Les bureaux ont chacun quelques tiroirs mais ceux-ci ne contiennent que des feuilles de parchemin vierges, des plumes et de l'encre.

Créatures. Naquent, l'assistante d'Hédrack, est présente, en train d'étudier un livre sur les géants qu'elle a trouvé dans la bibliothèque. Elle est grande et mince, avec de longs cheveux bruns. Elle porte des robes ocre et un obex.

Naquent : humaine Prê10 ; pv 54 ; voir appendice 3.

Tactique. Si elle est forcée de se battre, elle lancera d'abord *forme éthérée* et tentera de s'enfuir. Naquent préfère combattre selon ses propres termes. Elle reviendra attaquer ses ennemis plus tard, préférablement avec un certain nombre de gardes à ses côtés.

Suites de la rencontre. Si elle entend un combat quelque part, elle n'intervient pas. Elle se rend plutôt auprès des gardes les plus proches (les ogres de l'aire 3 ou les gobelours de l'aire 9), les envoie au combat puis se met en quête d'Hédrack pour l'avertir.

7. Le sanctuaire de la Communion noire

Six prie-dieu de faible hauteur ont été disposés en deux rangées de trois, faisant face à l'ouest. Entre les deux arches de pierres pourpres qui s'ouvrent sur un passage, l'un vers le sud-ouest et l'autre vers le nord-ouest, se trouve une porte de verre avec une pierre lavande en son centre. De l'autre côté de la porte, une boule de feu noir tourbillonnant, avec une couronne rouge sang, flotte dans une pièce carrée de 6 mètres de côté.

La porte de verre fonctionne de la même façon que toutes les autres portes dans le Fanum externe.

Les membres du culte utilisent cet endroit pour contempler la nature de Tharizdun et tendre vers lui. Afin de faciliter ce processus, une boule d'énergie destructive et négative pure flotte derrière la porte transparente. Elle est appelée le Soleil noir. C'est en fait une *sphère d'annihilation*. Tout comme cet artefact rare, le Soleil noir peut être déplacé par la volonté d'un personnage mais, dans ce cas précis, si le personnage n'est pas d'alignement mauvais, le Soleil noir se déplace immédiatement dans sa direction et continue à le faire pendant 1d4 rounds. Si aucune autre force n'intervient, il revient ensuite automatiquement dans la pièce d'où il provient, avec une vitesse de déplacement de 12 mètres.

Une étrange propriété de la pierre noire avec des veines violettes est qu'elle est immunisée contre les effets du Soleil noir, bloquant ses mouvements.

8. Sacristie

Des robes de deux couleurs sont accrochées le long des murs nord et sud ; certaines sont ocre et d'autres, pourpre foncé. Une boîte carrée très ornementée, mesurant 60 centimètres de côté, avec des portes à charnières de deux côtés, se trouve sur un support au centre de la pièce. Des images de processions de gens, tous habillés en robes à capuchons, sont gravées dans les côtés de la boîte.

Six robes ocre sont présentes, de même que quatre *robes pourpres de Tharizdun* (voir appendice 1). Les robes pourpres sont magiques, leurs pouvoirs étant particulièrement utiles dans les aires 21 et 23 car elles protègent ceux qui en portent du froid intense et leurs longues manches permettent de se saisir d'objets sans subir de dégâts.

La boîte est verrouillée (jet de Crochetage, DD 30 des deux côtés) et contient une *torche de révélation* et un *encensoir noir* d'un côté, et 10 morceaux d'*encens des songes* (six cônes et quatre boules) de l'autre (voir appendice 1 pour plus d'information).

9. Poste de garde (ND 8)

La porte est verrouillée (jet de Crochetage, DD 28) et se reverrouille automatiquement lorsqu'elle se referme. La clé est accrochée sur le mur du côté nord de la porte et le dernier gobelours qui sort prend toujours la clé avec lui.

Le mur nord de cet endroit est en fer, tout comme la porte qui s'y trouve. Le fer est peint en pourpre foncé, avec des images de prêtres en robes ocre déclamant un chant de mal et de mort.

Quatre meurtrières placées dans le mur nord sont positionnées de telles sortes que les flèches qui y sont tirées semblent provenir de la bouche des prêtres en train de chanter. Les gobelours derrière profitent d'un abri presque total.

De l'autre côté du mur métallique se trouvent sept grands lits, deux tables, quatre bancs et quelques sacs contenant de l'équipement et des vêtements.

Créatures : Sept gobelours montent la garde ici. Quatre d'entre eux sont placés derrière le mur avec leurs arcs composites de force. Les trois autres attendent derrière la porte, prêts à foncer pour attaquer les intrus avec leurs épées longues.

Gobelours (7) : pv 16, 20, 13, 18, 16, 15, 20 ; CA 22 ; épée longue +4 corps à corps (1d8 + 2) ; arc composite long de force +3 distance (1d8+2) ; 3d10 po chacun ; voir *Manuel des Monstres* page 105.

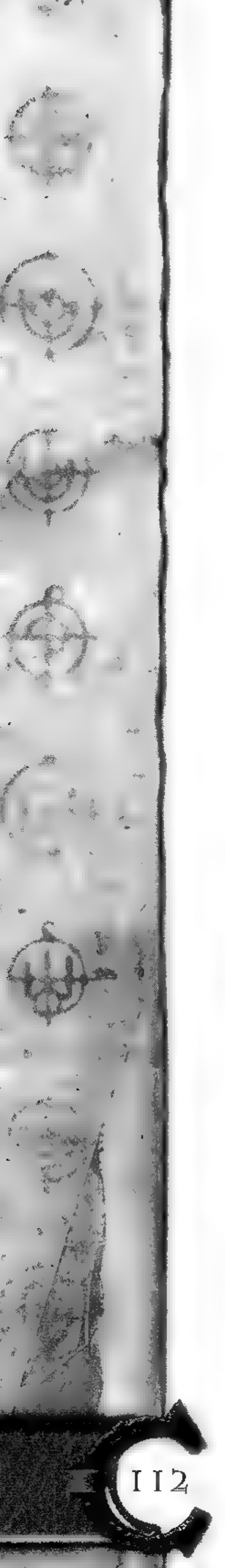
Tactique. Contrairement à d'autres gobelours, ceux-ci ne sont pas intéressés par la discrétion, ayant plutôt perfectionné leurs capacités de combat. Ils portent donc des crevices, transportent des écus et manient l'épée longue. Aussitôt que les assaillants semblent se rapprocher dangereusement des archers derrière les meurtrières ou qu'ils s'apprêtent à s'enfuir, les gobelours derrière la porte chargent au corps à corps.

Suites de la rencontre. Si ces gobelours (Perception auditive +3) entendent le bruit d'un combat dans l'antre des nagas, et plus spécifiquement la chute des herses, ils viennent assister les nagas. Sinon, ils demeurent sur place.

10. Antre des nagas ténébreux (ND 10)

Deux lits ronds, couverts de draps de soie noire et d'oreillers violets occupent cette pièce. De l'encens brûle dans un brasero suspendu au plafond dans le coin nord-est. Trois statues ont été placées devant le mur ouest, chacune représentant un humain grandeur nature coincé dans les anneaux d'un serpent avec le visage d'une très belle femme.
Sur le mur du sud, à 6 mètres de celui de l'ouest, quatre leviers de fer sont visibles.

Les quatre leviers contrôlent autant de herses, une à chaque extrémité des couloirs qui conduisent à cette pièce. Les herses sont en fer et ont une solidité de 10, pr 60 et DD 25 pour soulever.



Les lits, s'ils sont examinés plus en détail, sont étrangement conçus ; ils sont davantage rembourrés sur la bordure qu'au centre. C'est parce que les nagas, lorsqu'elles dorment, s'enroulent tout autour, ne déposant que leur tête au centre, sur les oreillers.

Créatures. Mhunaath et Ylklah, deux nagas ténébreux, vivent ici. Elles passent le plus clair de leur temps enroulées dans leurs « lits ». Elles servent le culte à titre de forces du maintien de l'ordre et de conseillères. Elles apprécient particulièrement pouvoir commander un grand nombre de troupes au combat.

Mhunaath et Ylklah ; nagas ténébreux ; pv 58 et 64 ; voir *Manuel des Monstres* page 140.

Sorts connus (6/7/7/5) : 0 — *détection de la magie, hébétement, illumination, lumières dansantes, manipulation à distance, prestidigitation, son imaginaire* ; 1er — *armure de mage, bouclier, charme-personne, mains brûlantes, projectile magique* ; 2e — *détection de pensées, flou, invisibilité* ; 3e — *boule de feu, vol*.

Tactique. Les deux nagas passent la plus grande partir de leur journée en *armure de mage*. Lorsque des intrus s'avancent dans l'un ou l'autre (ou les deux) des corridors, les nagas tentent de les piéger avec les herses. Avec sa queue, une naga peut faire tomber les quatre herses d'un seul coup ou une à la fois. Elles le font d'ailleurs systématiquement, préférant identifier leurs alliés avec *détection de pensées* d'abord, quitte à simplement remonter les herses ensuite.

Pendant que leurs adversaires sont coincés entre les herses, les nagas se délectent en les attaquant avec *boule de feu, charme-personne* et *projectile magique*. Sinon, elles utilisent *invisibilité* pour se protéger (et pourraient même le faire dans tous les cas de figure).

Les nagas n'hésitent pas à utiliser les potions cachées dans leurs lits, les attrapant agilement avec leur queue au besoin.

Trésor. Sous un des lits, un petit sac contient trois gemmes (valeur de 500 po chacune), une flasque de feu grégeois et une *potion de soins légers*. Parmi les oreillers du second lit (jet de Fouille, DD 18) se trouvent une *potion de rapidité* et une *potion de soins modérés*.

Suites de la rencontre. Si les gobelours de l'aire 9 entendent le son d'une bataille ou l'une des herses qui tombe, ils viennent tirer des flèches sur ceux qui se trouvent coincés entre les herses, s'ils les voient combattre avec les nagas.

11. Porte de l'Eau (ND 9)

Utilisez cette description lorsque les PJ atteignent l'extérieur de la porte. Rappelez-vous que seul quelqu'un avec une *clef majeure de l'Eau* ou béni par une telle clef dans le temple de l'Eau peut ouvrir cette porte.

> Le débarcadère se termine par une haute porte noire renforcée d'un métal verdâtre. Un gros carré bleu vert aux côtés dorés, est sculpté en relief dans la porte. Celle-ci fait 4,50 mètres de hauteur et de largeur. Aucune poignée ou charnière n'est visible.

Si une *clef majeure de l'Eau* ou quelqu'un béni par une telle clef dans le temple de l'Eau (aire 195) touche la porte, cette dernière s'enfonce dans le sol en 1 round et y demeure pendant 3 rounds ou tant et aussi longtemps que la personne ayant ouvert la porte se trouve à 1,50 mètre ou moins de celle-ci, selon l'éventualité la plus longue.

> Ce grand hall est illuminé d'une troublante luminescence bleu vert provenant du bassin qui court sur toute sa longueur, en son centre. À mi-chemin, les côtés s'élèvent d'une hauteur de 6 mètres, grâce à deux escaliers en pente abrupte. Les murs, le plancher et le plafond de cet endroit sont faits d'un marbre bleu avec des mouchetures et des zébrures vertes. Ils sont sculptés d'images de bêtes et d'animaux aquatiques qui semblent nager du bassin et même en sortir dans la salle. Tortues et poissons, homards et crabes, pieuvres et calmars, méduses et raies, monstres marins, hommes-poissons armés tridents, lions de mer et bien plus encore couvrent tout l'espace disponible sur les surfaces.

Le bassin fait 6 mètres de profondeur. La porte secrète ne s'ouvre que lorsque la tête d'une des tortues sculptées est pivotée (jet de Fouille, DD 25).

Créature. Un ancien tojanida d'alignement mauvais, avec des *bracelets d'armure* +2 sur deux de ces membres, vit dans le bassin. Il attaque tout ce qui ne porte pas un symbole du Temple et qui s'approche à 1,50 mètre ou moins du bassin (ou y entre). S'il le faut, le tojanida peut sortir du bassin pour attaquer.

En plus de ces bracelets, le tojanida possède un symbole de l'Œil élémentaire ancestral gribouillé à de nombreux endroits sur sa carapace.

Tojanida, ancien ; pv 130 ; voir *Manuel des Monstres* page 175.

Suites de la rencontre. Si les gardes de l'aire 12 entendent une quelconque activité dans cette salle, ils viennent voir de quoi il retourne.

12. Poste de garde (ND 10)

> La pièce possède trois grands lits, une table en bois et trois grandes chaises. Des rideaux gris décolorés pendent aux murs, plusieurs présentant des taches brunes répugnantes. Un filet bizarre, semblable à un hamac, est suspendu au plafond au-dessus de la table. Celle-ci est couverte d'os et comporte de nombreuses taches de nourriture.

Un quasit utilise le hamac pour dormir.

Créatures. Trois barbares minotaures de niveau 2, portant des armures de cuir cloutées de maître montent la garde avec leurs très grandes haches de maître. Un quasit nommé Insentorix vit ici également. Les minotaures détestent le quasit mais doivent le supporter car c'est Hédrack qui lui a assigné ce poste.

Minotaures Barb2 (3) ; pv 65, 57, 60 ; voir appendice 3.

Insentorix ; quasit ; pv 30 ; 6 DV ; ajoutez +3 aux jets d'attaque, + 2 aux jets de sauvegarde, + 4 à tous les jets de compétence ; voir *Manuel des Monstres* page 41.

Tactique. Lorsqu'il fait face à des intrus proclamant être des membres du personnel du Temple, le quasit, devenu invisible, utilise *détection du Bien* ou *communion* afin de déterminer s'ils disent la vérité.

Dans un combat, les minotaures enragés se lancent au corps à corps pendant que le quasit invisible voltige, attaque (il redevient alors visible) puis redevient invisible à nouveau. Si le tojanida de l'aire 11 est déjà mort ou si les personnages tuent deux des trois minotaures, le quasit s'enfuit, toujours invisible, directement chez Hédrack (aire 19).

Suites de la rencontre. Le travail de ces gardes consiste à questionner ceux qui ouvrent la porte de l'Eau (aire 11) et les attaquer s'ils s'avèrent être des ennemis. Dans ce cas, ils tenteront tout d'abord de jeter l'un de leurs adversaires dans l'eau, avec le tojanida. Ils viennent voir de quoi il retourne dès qu'ils entendent une activité quelconque dans cette salle (minotaure, Perception auditive +10, quasit, Perception auditive +6).

13. Le hachoir (ND 6)

Piège. Dès qu'un poids supérieur à 50 kilos est placé sur le plancher de cette aire, le piège est activé. Le mur occidental se déplace soudainement de 3 mètres vers l'intérieur, coinçant tous ceux se trouvant à l'intérieur de la pièce dans sa portion orientale, où des lames tournantes découpent tout ce qui s'y trouve pendant 3 rounds. Les personnages peuvent tenter un jet de Réflexes (DD 20) pour éviter d'être piégé par le mouvement du mur. Sinon, ils subissent 6d6 points de dégâts par round. Pendant qu'il se trouve dans le hachoir, un jeteur de sort doit réussir un jet de Concentration (DD 10 + la moitié des derniers dégâts infligés par le hachoir) pour parvenir à jeter un sort.

Hachoir : FP 6 ; aucun jet d'attaque nécessaire (6d6) ; jet de Réflexes pour éviter (DD 20) ; Fouille (DD 25) ; Désamorçage/sabotage (DD 26).

14. Porte de la Terre (ND 11)

Utilisez cette description lorsque les PJ atteignent l'extérieur de la porte. Rappelez-vous que seul quelqu'un avec une *clef majeure de la Terre* ou béni par une telle clef dans le temple de la Terre peut ouvrir cette porte.

> Le pont se termine par une haute porte noire renforcée d'un métal brunâtre. Un gros triangle brun aux côtés dorés, est sculpté en relief dans la porte. Celle-ci fait 4,50 mètres de hauteur et de largeur. Aucune poignée ou charnière n'est visible.

Si une *clef majeure de la Terre* ou quelqu'un béni par une telle clef dans le temple de la Terre (aire 220) touche la porte, cette dernière s'enfonce dans le sol en 1 round et y demeure pendant 3 rounds ou tant et aussi longtemps que la personne ayant ouvert la porte se trouve à 1,50 mètre ou moins de celle-ci, selon l'éventualité la plus longue.

> Cette pièce sent le terreau. Les murs sont de pierres brunes et grises, couvertes d'images en relief. Ces dernières dépeignent d'énormes dragons et d'autres bêtes monstrueuses émergeant du sol telles des créatures primordiales qui n'existeraient que pour détruire. Le plancher et le plafond sont de la même pierre, ce dernier atteignant 12 mètres de hauteur. Dans la partie orientale de la pièce, un énorme tas de terre et de pierres repose sur le sol ; il fait 3 mètres de haut et 9 mètres de long.

La porte secrète (jet de Fouille, DD 22) dans le hall, entre les aires 14 et 15, pivote lorsqu'elle est poussée mais cela requiert la réussite d'un jet de Force (DD 20).

Créature. Le monticule de terre est en fait un seigneur élémentaire de la Terre, irrévocablement souillé par le Mal et maintenant serviteur du culte.

Seigneur élémentaire de la Terre ; pv 225 ; voir *Manuel des Monstres* page 80.

Tactique. Cet élémentaire de la Terre sait seulement qu'il doit attaquer ceux qui ne portent ni le symbole de l'Œil élémentaire ancestral ni le symbole de Tharizdun. Il attaque donc toute autre créature et obéit par ailleurs à tous les ordres d'Hédrack.

Suites de la rencontre. Hédrack pourrait éventuellement donner à l'élémentaire une description verbale des intrus et lui ordonner de les attendre ou même de les traquer.

15. Poste de garde (ND 9)

> Huit couchettes sont suspendues au plafond par des chaînes, à environ 1,80 mètre du sol, le long des murs est et ouest. Les murs du nord et du sud disposent de râteliers contenant des épées à deux mains et des épées longues respectivement. Quatre malles, quatre petites garde-robes et un petit baril rempli de flèches sont aussi présents.

Chaque lit dispose d'une échelle de corde qui peut être tirée vers le bas pour en faciliter l'ascension. Les lits ont été ainsi disposés afin de laisser plus de place à l'entraînement au combat qui prend place en continu dans cette salle.

Il y a 10 épées à deux mains, 10 épées longues et 100 flèches dans la pièce. Les malles et les garde-robes ne contiennent que des vêtements et des effets personnels.

Créatures. Huit hommes d'armes humains de niveau 4, l'élite des guerriers postés dans les mines, vivent ici. Ils s'entraînent continuellement et sont tous couverts de cicatrices (et grisonnants).

Gardes d'élite, humains HdA4 (8) ; pv 23, 26, 30, 24, 31, 28, 25, 30 ; voir appendice 3.

Tactique Ces hommes d'armes interrogent tous ceux qu'ils ne reconnaissent pas.

16. Statue en pleurs (ND 11)

> Au centre de la pièce, la statue gris foncé grandeur nature d'un homme en robe à capuchon laisse voir suffisamment son visage pour constater qu'il pleure.
> Deux bancs courbes flanquent la statue.

Créatures. Deux assassins, l'un demi-elfe et l'autre humaine, se trouvent ici. Ils vivent dans l'aire 17 mais, lorsqu'ils ne dorment pas, ils viennent ici pour relaxer, lire ou discuter. Chacun d'eux porte un manteau noir et un masque de pierre lilas identique à celui trouvé dans l'aire 6 de la forteresse (valeur de 200 po chacun).

Victor ; demi-elfe (m) Rou5/Asn4 ; pv 40 ; voir appendice 3.

Takini ; humaine Rou5/Asn4 ; pv 40 ; voir appendice 3.

Tactique. S'ils entendent quelqu'un arriver, ils battent en retraite dans l'aire 17, afin de se cacher derrière la porte, pour embusquer l'intrus ou effectuer une attaque mortelle pendant que leur victime examine la statue.

Suites de la rencontre. Si Hédrack sait que des intrus sont dans le Fanum externe, il demeure en contact avec les deux assassins et envoie l'un d'entre eux traquer et assassiner les importuns.

17. Quartier des assassins

La porte a été modifiée de telle sorte qu'elle s'ouvre très lentement (elle met 2 rounds pour s'abaisser) à moins que quelqu'un ne tape deux fois en succession rapide sur la pierre pourpre. Elle est également munie de deux judas permettant d'observer l'aire 16.

> La décoration de cette chambre est spartiate. Il n'y a que deux lits en fer, deux chaises de bois noir et un tapis pourpre sur le sol. Contre le mur sud se trouve une commode en bois noir avec une paire de dagues recourbées accrochée au mur, juste au-dessus. Une petite table noire avec un plat à eau en céramique a été placée entre les deux lits.

La commode ne renferme que des vêtements (la plupart noirs) et des objets variés tels que peignes, brosses, savons, etc.

L'un des tiroirs de la commode est verrouillé (jet de Crochetage, DD 30). Il contient 6 doses d'amnésite et 3 doses de ténébreux vireux (voir page 78 du *Guide du Maître*). Un tiroir secret existe à l'arrière de la commode (jet de Fouille, DD 20). Il est recouvert avec de la poudre de nitharite, un poison de contact (DD 13, aucun dégât initialement/affaiblissement temporaire de 3d6 points de Constitution si un deuxième jet de Vigueur est raté une minute après le contact). Le tiroir secret contient une bourse avec 242 po, deux anneaux en or portant des emblèmes de têtes de corbeau doré (valeur de 150 po chacun), quatre allume-feu et un parchemin d'*antidétection*.

18. Le pilier aux quatre côtés

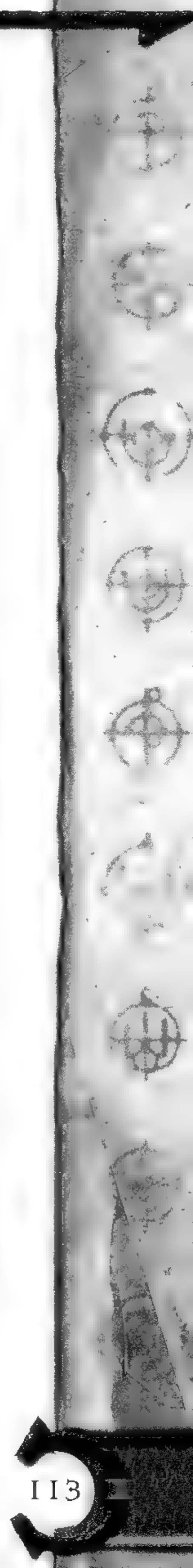
> Cette salle serait vide si ce n'était d'un large pilier qui s'étend du plancher au plafond. Chacun de ses quatre côtés présente une alcôve à l'intérieur de laquelle la pierre a été sculptée en une statue différente.

Chacun des côtés du pilier présente une statue bien particulière.

Le premier personnage est noir comme jais et représente un grand homme musclé en harnois avec des collerettes et des cannelures inhabituelles. Il porte une cape et tient une épée à la lame ondulée.

Le second est vert foncé et dépeint un homme enveloppé dans une robe flottant au vent avec de grandes manches et un collet haut. Un masque (ressemblant à ceux portés par les assassins de l'aire 16) lui couvre le visage.

Le troisième personnage est rouge sang et montre un homme chaussé de bottes hautes et vêtu d'un justaucorps et de gantelets



d'un concept torturé. Un capuchon couvrant sa tête est rabattu sur son visage. Le compartiment secret contient un ensemble de carillons en argent (d'une valeur de 200 po).

Enfin, le dernier représente un homme de couleur indigo foncé. Il est habillé d'une robe aux plis multiples avec une large ceinture à nœud couverte de signes cabalistiques étranges (ils n'ont aucune signification, n'étant que le fruit de l'imagination de l'artiste). Sa tête est encapuchonnée et il semble bercer un sceptre dans ses bras repliés.

19. Suite de maître Hédrack (ND variable)

Cette chambre est sous l'effet d'un sort d'*interdiction*, de telle sorte que les créatures qui ne sont pas chaotiques mauvaises ne peuvent pas entrer dans la pièce, à moins de réussir un jet de Volonté (DD 24). Celles qui échouent subissent 3d6 points de dégâts (6d6 si elles sont d'alignement loyal bon).

Cette grande chambre à coucher est richement meublée mais sa décoration est sinistre. Un grand lit avec des draps et un baldaquin noirs repose contre le mur nord. Son bois d'ébène est sculpté de visages hideux. Les autres meubles en bois foncé comprennent une malle très ouvragée, une table de chevet avec une lampe, une bibliothèque, un pupitre et un paravent qui dissimule le coin sud-est de la pièce. Dans les deux coins opposés à la porte se dressent des statues de pierre grise mesurant 1,80 mètre et représentant une créature composée entièrement de serpents, de vrilles et de tentacules. Juste à côté de l'une d'entre elles se trouve un bain de marbre noir, avec un porte-serviettes en bois sombre.
Les murs sont couverts de tapisseries dépeignant des scènes de la vie quotidienne d'un humain ; souper dans un château, vente aux enchères dans un village, célébration, etc. Une robe pourpre est accrochée à une patère près de la porte.

Quiconque observe plus attentivement les tapisseries remarquera que chacune d'elle est plus troublante qu'il n'y paraît à premier vue. Dans chacune, une ombre menaçante plane, un personnage a un regard sinistre insolite ou quelque chose d'encore plus subtil confère une impression très nette d'immoralité.

Le paravent de bois isole un petit espace transformé en salle à dîner qui comprend une table de bois sombre et quatre chaises, de même qu'un service de table et une élégante argenterie.

Créatures. (ND 14) Hédrack était autrefois le grand prêtre du Temple du Mal élémentaire. Il sert maintenant les rêveurs d'apocalypse à titre de grand prêtre du Grand Temple du Fanum externe ; il manie un *sceptre tentaculaire mineur* comme symbole de son autorité. C'est un homme vieillissant, avec des cheveux gris et un visage émacié sur une charpente aussi mince.

Hédrack ; humain Prê14 ; pv 102 ; voir appendice 3.

Hédrack conserve deux squelettes dans sa chambre afin qu'ils accomplissent les tâches domestiques. S'il est alerté, il leur ordonne d'attaquer quiconque entre dans la pièce mais il ne perd pas de temps, en plein combat, à leur donner des ordres.

Squelettes de taille M (2) ; pv 5, 6 ; voir *Manuel des Monstres* page 166.

Tactique. Hédrack ne se bat jamais jusqu'à la mort et il évite de se placer dans une situation où le risque pour sa personne serait trop grand. Il préfère prendre le pouls de la situation et envoyer ses serviteurs (notamment les assassins de l'aire 16) pour y faire face.

Il est toujours sous l'influence de *force de taureau* et *endurance*. Avant de se lancer au combat, il jettera aussi *résistance à la magie* et *panoplie magique* si possible.

Au combat, il n'hésite pas à jeter *destruction* sur le personnage le plus susceptible d'en être victime (un roublard, un barde, un magicien ou un ensorceleur par exemple) ; cependant, si ses adversaires sont nombreux, il préférera utiliser *blasphème* en premier. Il compte sur son *mot de rappel* pour s'enfuir dans l'aire 23 au besoin.

Pièges. (ND 8) Le coffre est verrouillé (jet de Crochetage, DD 30) et un *glyphe de garde divin* jetant *exécution* (jet de Vigueur, DD 19) y a été placé. Il est activé lorsque quelqu'un tente d'ouvrir le coffre sans d'abord prononcer « Tharizdun ».

La bibliothèque est piégée de la même façon et le mot de passe est le même.

Glyphes de garde divins (2) : FP 6 ; *exécution* ; jet de Vigueur pour atténuer les effets (DD 19) ; Fouille (DD 31) ; Désamorçage/sabotage (DD 31).

Trésor. La robe sur la patère est une *robe pourpre de Tharizdun*. L'argenterie a une valeur de 450 po. À l'intérieur des malles se trouvent trois aiguières en platine pleines d'huiles sacrées (valeur de 150 po chacune), une grosse bourse avec 234 pp et six perles d'argent (valeur de 100 po chacune), une flasque de *colle universelle* (1 dose), une *loupe de détection* enveloppée dans de la soie et une *main merveilleuse* qui doit être trempée dans de l'eau maudite une fois par semaine pour fonctionner.

En plus de livres sur la magie, les connaissances ténébreuses et les divinités sombres, Hédrack conserve un *traité de compréhension +1* et un *grimoire de vacuité* dans sa bibliothèque. Il y entrepose également son journal (voir la page intitulée Extraits du journal d'Hédrack, à la fin de ce produit). Un petit bout de papier a été placé à l'intérieur du journal, avec la phrase suivante écrite dessus : « Redoutable Tharizdun, puissance de l'Œil élémentaire ancestral et maître de toutes les forces destructrices, je suis le Champion du Mal élémentaire et je suis prêt à accomplir vos désirs. » C'est la phrase prononcée par les candidats au test pour le Champion du Mal élémentaire (voir aire 23).

Suites de la rencontre. Hédrack ne prévoit pas se défendre ici. S'il est averti que des ennemis arrivent dans sa direction, il se rend aux aires 16, 30 ou 33 afin d'obtenir de l'aide pour contrer ses adversaires. S'il est vraiment coincé, il tente de se rendre dans l'aire 23, d'où il peut utiliser le *sceptre tentaculaire mineur* pour se transporter jusqu'au Fanum interne.

Ajustement ad hoc des PX. N'allouez aucun PX pour les squelettes.

20. Golems (ND 9)

Un frisson parcourt votre peau dans cette salle. Tout au long du corridor, à tous les 3 mètres environ, un panneau de pierre pourpre a été fixé sur les murs, de chaque côté. Les panneaux sont sculptés d'images très détaillées représentant des personnes en robes à capuchon formant une procession, chacun d'eux portant une torche inhabituelle.
De plus, trois alcôves sont présentes dans le mur nord. Elles sont presque entièrement remplies d'une substance visqueuse verte semblable à un épais mucus. Ces alcôves, qui mesurent 2,40 mètres de hauteur et 1,20 mètre de largeur, ont probablement une profondeur de 1,20 mètre également mais il est difficile de le dire à cause de leur opacité. Un tapis oblong noir couvre le plancher devant elles.

Cette pièce est suffisamment froide pour que les personnages qui ne sont pas adéquatement protégés (c'est-à-dire qui ne portent pas de vêtements d'hiver ou ne sont pas protégés par un sort comme *endurance aux énergies destructives* ou autres) doivent réussir un jet de Vigueur (DD 15, +1 pour chaque jet précédent) ou subir 1d6 points de dégâts temporaires et devenir fatigués (malus de –2 à leurs jets de Force et de Dextérité, ne peuvent plus courir ou charger). Ce jet de sauvegarde doit être répété toutes les heures passées dans cet environnement (ici ou dans l'aire 24 ; les aires 21–23 sont encore plus froides). Les robes pourpres trouvées dans les aires 8 et 19 protègent complètement ceux qui les portent.

Les alcôves font effectivement 1,20 mètre de profondeur. La substance gélatineuse est un préservatif organique visant à conserver éternellement frais les golems de chair qui s'y trouvent.

Créatures. Deux golems de chairs, construits par les rêveurs d'apocalypses eux-mêmes, attaquent tout ce qui passe à travers le couloir sans avoir été consacré dans l'aire 24. Chacun d'eux se cache dans l'une des alcôves remplies de l'étrange substance visqueuse verte.

Il y avait autrefois trois golems mais l'un d'eux a été détruit dans un combat il y a fort longtemps.

Golems de chair (2) ; pv 49, 53 ; voir *Manuel des Monstres* page 106.

Les golems de chair attaquent sans la moindre peur mais ne quittent pas ce couloir.

21. Vestibule

L'aire marquée d'un D sur la carte est une aire de *ténèbres profondes* permanentes. La portion centrale n'est pas éclairée et les sources de lumière de tous types sont affaiblies, de telle sorte que leur rayon effectif est diminué de moitié.

Il fait très froid dans cette pièce, où seul le centre peut être illuminé. Au centre de cette portion, un immense cor en fer gravé d'images de feux, d'inondations, de tornades et de tremblements de terre repose sur une large table d'ébène. Celle-ci est incrustée d'argent et chacune de ses pattes est sculptée de manière à ressembler à un serpent. Le mur nord est partiellement dissimulé par un paravent d'ébène, construit entièrement de triangles entrelacés de 7,5 centimètres de côté et portant tous un Y renversé.

Le plafond de la pièce est voûté, atteignant 9 mètres de hauteur au centre et 6 mètres de hauteur aux bordures est et ouest. L'endroit est suffisamment froid pour que les personnages qui ne sont pas adéquatement protégés (c'est-à-dire qui ne portent pas de vêtements d'hiver ou ne sont pas protégés par un sort comme *endurance aux énergies destructives* ou autres) doivent réussir un jet de Vigueur (DD 15, +1 pour chaque jet précédent) ou subir 1d6 points de dégâts temporaires et devenir fatigués (malus de –2 à leurs jets de Force et de Dextérité, ne peuvent plus courir ou charger). Ce jet de sauvegarde doit être répété toutes les 10 minutes passées dans cet environnement (ici ou dans l'aire 22 ; les aires 20 et 24 sont froides également et l'aire 23 est beaucoup plus froide). Les robes pourpres trouvées dans les aires 8 et 19 protègent complètement ceux qui les portent.

Toute cette aire est maudite, comme décrit dans le sort *sanctification maléfique*. En plus de l'effet de *protection contre le Bien* et du malus de malfaisance de –4 aux tentatives de renvoi des morts-vivants (+4 pour l'intimidation des morts-vivants), la *sanctification maléfique* impose à toutes les créatures d'alignement bon de réussir un jet de Volonté (DD 23) à tous les rounds ou subir un effet similaire à celui d'un sort *frayeur*. Cette *sanctification maléfique* est différente de celle de l'aire 23. L'effet du sort *frayeur* n'affecte que les créatures de six dés de vie ou moins. Cela signifie que les personnages ne sont probablement pas affectés. Le MD doit cependant garder à l'esprit les effets possibles sur les compagnons animaux, les proches, les familiers et les PNJ de bas niveau qui pourraient se trouver avec le groupe (des gens qu'ils ont libérés par exemple).

Le paravent dissimule un ensemble de trois interrupteurs en argent qui ne peuvent être aperçus qu'à la lueur d'une *torche de révélation*. Chacun des interrupteurs mesurant 7,5 centimètres de longueur et 2,5 centimètres de largeur est inséré dans le mur de pierre noire aux veines pourpres. Ils sont tous actuellement en position « haute ».

Le cor est connu sous le nom de cor de l'Œil et c'est une relique du culte de Tharizdun /Œil élémentaire ancestral. Il est magique mais ses pouvoirs n'ont de signification qu'à l'intérieur d'un temple dédié au Dieu Noir. Pour le faire résonner, il faut faire preuve d'une grande force (valeur de Force minimum de 14) et c'est une opération épuisante ; le personnage qui souffle dans le cor subit un affaiblissement temporaire de 1 point de Constitution.

Suites de la rencontre. La « bonne » chose à faire dans cette salle est d'abaisser le premier interrupteur (celui complètement à gauche) puis de souffler dans le cor, après l'avoir touché avec une clef maîtresse (il ne produit aucun son s'il n'a pas d'abord été activé de cette façon). Si cette procédure est suivie à la lettre, le son du cor fait surgir une colonne noire de 15 centimètres de diamètre qui s'élève jusqu'à une hauteur de 2,40 mètres, à environ 30 centimètres au nord de la bordure des ténèbres situées au sud et environ 90 centimètres à l'ouest des ténèbres situées à l'est. Le deuxième interrupteur doit ensuite être abaissé et le cor, sonné à nouveau. Une colonne identique s'élève à environ 30 centimètres au nord de la bordure des ténèbres situées au sud et environ 90 centimètres à l'est des ténèbres situées à l'ouest.

Lorsque la procédure est répétée avec le troisième interrupteur, l'aire comprise entre les deux colonnes se met à chatoyer avec une luminescence pourpre, créant un voile d'énergie. Les personnages ou les objets passant à travers ce voile se retrouve dans une chambre circulaire de 12 mètres de diamètre. C'est un voyage à sens unique, car il n'y a pas de voile pourpre de l'autre côté. Les personnages qui tentent de placer l'extrémité d'un objet dans le voile pour le tester ou ne font qu'y insérer la tête pour jeter un coup d'œil sont automatiquement transportés à travers le voile.

Si le cor est sonné sans que le bon interrupteur ait été abaissé, le son du cor se transforme en une terrible attaque. Tous les personnages se trouvant à 6 mètres ou moins du cor subissent 3d6 points de dégâts (jet de Réflexes pour demi-dégâts, DD 20). Ces dégâts sont infligés à chaque fois qu'une erreur est commise ; l'expérimentation pourrait donc s'avérer dangereuse à la longue.

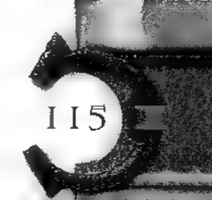
Tous ceux se trouvant dans les aires 18 29 peuvent entendre le son du cor. Cela alerte Hédrack, Thrommel et les autres mais personne ne vient ici pour combattre. Ils croient que leur dieu peut

Inconvénients des greffes démoniaques

Les personnages d'alignement bon avec une greffe démoniaque doivent réussir un jet de Volonté (DD 15) chaque jour ou subir un affaiblissement temporaire de 1d3 points de Sagesse, car cette expérience les rend fous peu à peu.

Les personnages d'alignement autre que mauvais doivent réussir un jet de Volonté (DD 15) chaque jour pour ne pas succomber à la tentation de commettre un acte mauvais, tel que déterminé par le MD. Cela pourrait éventuellement conduire à un changement d'alignement (à la discrétion du MD).

Lorsqu'un personnage avec une greffe démoniaque traite avec des PNJ d'alignement autre que mauvais, un malus de circonstances de –6 s'applique à tous les jets basés sur le Charisme (Diplomatie, Bluff, etc.).



s'occuper de manière appropriée de n'importe quel importun (il est possible cependant qu'ils tendent une embuscade dans l'aire 20 au cas où ceux-ci reviendraient de ce côté).

Trésor. Le cor pèse 75 kilogrammes et ne fonctionne adéquatement que dans cet endroit ; il vaut tout de même 500 po, compte tenu de sa valeur artistique.

Ajustement ad hoc des PX. À cause de la présence de la *sanctification maléfique*, octroyez un 10 % additionnel en points d'expérience pour chacune des créatures défaites à cet endroit.

21A. Le Kyste noir (pas sur la carte)

De l'autre côté du voile pourpre, les murs noirs circulaires d'une pièce complètement différente vous encerclent. Tout est complètement noir ici et pourtant, vous distinguez les dimensions et la forme de la pièce, comme si vous étiez capable de voir différentes teintes de ténèbres. Un orbe oblong et sombre, semblable à un œuf, repose sur un long bloc noir. L'orbe est entouré d'une brume tourbillonnante. Soudainement, une voix sourde surgit des ténèbres qui vous entourent :

« Une fois de plus, des mortels pénètrent dans le Kyste noir. Agenouillez-vous devant l'essence de Tharizdun et acceptez ses cadeaux. Moquez-vous du Dieu Noir et faites face à l'annihilation ».

La pièce est suffisamment froide pour que les personnages qui ne sont pas adéquatement protégés (c'est-à-dire qui ne portent pas de vêtements d'hiver ou ne sont pas protégés par un sort comme *endurance aux énergies destructives* ou autres) doivent réussir un jet de Vigueur (DD 15, +1 pour chaque jet précédent) ou subir 1d6 points de dégâts temporaires et devenir fatigués (malus de 2 à leurs jets de Force et de Dextérité, ne peuvent plus courir ou charger). Ce jet de sauvegarde doit être répété toutes les 10 minutes passées dans cet environnement (ici ou dans l'aire 22 ; les aires 20 et 24 sont froides également et l'aire 23 est beaucoup plus froide). Les robes pourpres trouvées dans les aires 8 et 19 protègent complètement ceux qui les portent.

Après que la voix se soit tue, une *torche de révélation* illumine le kyste comme le ferait une torche normale. Aucune autre source de lumière ne fonctionne, bien que les personnages puissent quand même distinguer la taille et la forme de la salle. Dans la lumière de cette torche, le nom de Tharizdun peut être aperçu, gravé dans le bloc.

Suites de la rencontre. Quiconque s'agenouille devant le bloc et prononce le nom de Tharizdun peut, sans danger, toucher (et même prendre) l'œuf et le bloc. Ceux qui touchent l'un ou l'autre sans accomplir ce rituel doivent réussir un jet de Vigueur (DD 20) ou être annihilé comme s'ils étaient frappés par une *sphère d'annihilation*. Même ceux qui réussissent leur jet de Vigueur subissent un affaiblissement temporaire de 1d6 points de Force et de Constitution.

Œuf : L'œuf est en fait l'*orbe de la Mort argentée*, un artefact (voir appendice 1). S'il est touché, une voix caverneuse dit : « *L'orbe de l'Oubli* a déjà été emporté pour préparer mon retour. Prenez celui-ci plutôt et servez-moi. »

L'orbe de l'Oubli est un autre artefact se trouvant maintenant dans le nodule du Feu (voir aire 9 du chapitre 8).

Bloc : Le bloc est en pierre massive mais un compartiment secret peut être découvert dans son côté gauche (jet de Fouille, DD 25, possible seulement à la lueur d'une *torche de révélation*). À l'intérieur de cette cache se trouve un *sceptre des forces* et des *anneaux d'armure de force*. Le culte a décidé que le Champion du Mal élémentaire recevrait ces objets sacrés pour Tharizdun lorsqu'il ou elle serait trouvé (e). Tous les êtres vivants dans les Fanums attaquent immédiatement le personnage qui les portent (il est clair à leurs yeux que ce personnage est un voleur car tous savent que le Champion n'a pas encore été découvert).

Encensoir noir : Faire tourner un *encensoir noir* rempli d'encens téléportera tous ceux présents dans l'aire 23, à l'intérieur du cercle noir.

22. Sortie (ND 8)

Un long corridor de 6 mètres de largeur est bloqué par une série de six murs translucides de couleur lilas. Devant chaque mur se trouve un piédestal noir surmonté d'une petite statue grise d'un démon obèse accroupi et grimaçant.

Le couloir est suffisamment froid pour que les personnages qui ne sont pas adéquatement protégés (c'est-à-dire qui ne portent pas de vêtements d'hiver ou ne sont pas protégés par un sort comme *endurance aux énergies destructives* ou autres) doivent réussir un jet de Vigueur (DD 15, +1 pour chaque jet précédent) ou subir 1d6 points de dégâts temporaires et devenir fatigués (malus de –2 à leurs jets de Force et de Dextérité, ne peuvent plus courir ou charger). Ce jet de sauvegarde doit être répété toutes les 10 minutes passées dans cet environnement (ici ou dans l'aire 21 ; les aires 20 et 24 sont froides également et l'aire 23 est beaucoup plus froide). Les robes pourpres trouvées dans les aires 8 et 19 protègent complètement ceux qui les portent.

Ce couloir donne accès à la porte conduisant au Fanum interne. Tout déplacement le long du couloir est compliqué par la présence des murs de couleur lilas, qui sont essentiellement des *murs de force*. Des *murs de force* de même couleur se trouvent derrière les surfaces noires veinées de pourpre qui composent les murs, le plafond et le plancher.

Lorsqu'un personnage s'approche à 1,50 mètre ou moins d'un mur (et donc d'une statue), celle-ci lui pose une question en commun. Bien que les *murs de force* puissent faire l'objet d'une *désintégration* normale, un personnage qui donne la bonne réponse à la question peut aussi passer à travers le mur, comme s'il n'existait pas. Les questions sont, dans l'ordre :

1. Qui ?
2. Quoi ?
3. Où ?
4. Pourquoi ?
5. Quand ?
6. Qui ?

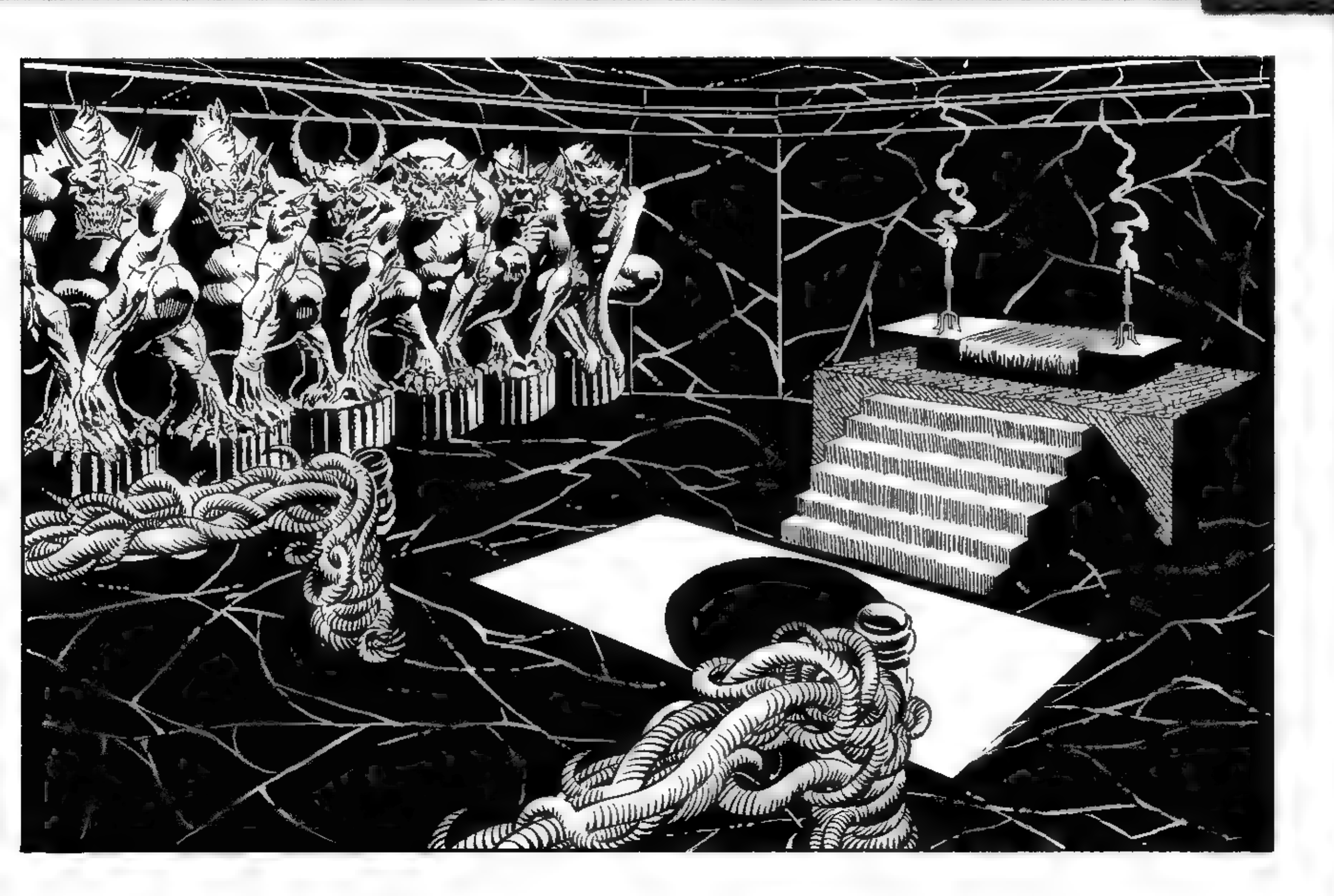
Si un personnage se trouvant à 1,50 mètre ou moins ne donne pas une réponse correcte en 2 rounds, il est immédiatement téléporté dans l'aire 23, à l'intérieur du cercle noir.

Les questions des démons sont des versions raccourcies de questions plus longues et plus spécifiques. Ces questions, de même que les réponses appropriées sont, dans l'ordre :

1. Q : qui es-tu ?
R : le nom du personnage.
2. Q : qu'apportes-tu devant moi ?
R : tout ce que le personnage tient dans sa (ses) main (s). « Rien » pourrait être une réponse valable.
3. Q : où te trouves-tu présentement ?
R : dans « le Fanum externe » ou « le temple de Tharizdun ».
4. Q : pourquoi es-tu venu ici ?
R : cette question est sujette à interprétation mais la réponse devra être véridique et spécifique au personnage. « Pour détruire le culte » ou « Pour amasser des trésors » pourraient constituer des réponses appropriées.
5. Q : quand serai-je libre ?
R : cette réponse dépend entièrement du personnage, mais elle devra être véridique et spécifique au personnage. Un membre du culte répondra sans doute « Bientôt » alors qu'un ennemi dira peut être « Jamais ! ».
6. Q : qui suis-je ?
R : « Tharizdun ».

Les réponses aux questions 1, 2, 3 et 6 sont spécifiques ; celles aux questions 4, 5 doivent être correctes du point de vue du personnage.





Si, par exemple, un personnage répond « demain » à la question 5, cela est incorrect, à moins qu'il ne le croît honnêtement.

La porte au bout du couloir n'est pas verrouillée.

Ajustement ad hoc des PX. Octroyez des PX pour avoir franchi cet obstacle comme s'il correspondait à un FP de 8.

23. Le Grand Temple (ND variable)

Les personnages doivent réussir deux jets de sauvegarde (un pour l'effet de la *sanctification maléfique* et l'autre pour l'implication éventuelle des statues) simplement en se trouvant dans la salle et potentiellement davantage s'ils touchent à quoi que ce soit.

Le froid dans cette pièce est inconcevable, bien que vous réalisiez que ce n'est pas une baisse de température à proprement parler qui en est la cause mais plutôt un frisson qui vous glace l'âme.

Un corridor de 12 mètres de largeur, orienté dans un axe nord sud, est flanqué de chaque côté d'une balustrade de pierre pourpre foncé qui semble faite de serpents, de vers et de tentacules. Les balustrades se poursuivent sur une longueur de 12 mètres dans la portion hexagonale de la salle et se terminent par des poteaux en fer noir dans lesquels un objet en forme de cône pourrait être placé.

Dans la portion sud de la pièce, six consoles sur les murs est et ouest supportent de petites statues de démons à la mine renfrognée, chacun légèrement différent de ses voisins. Une pierre plate carrée de 6 mètres de côté est placé au sol, à l'extrémité des balustrades. Un cercle noir se trouve sur cette pierre.

Une petite volée de marches conduit à une plate-forme surélevée dans la partie la plus au sud de la pièce. La plate-forme et les escaliers sont faits de pierre grise mouchetée de noir et de pourpre. Au sommet de la plate-forme se trouve un autel noir, avec une nappe d'autel lavande par-dessus et deux grandes chandelles placées à chaque extrémité.

Il fait extrêmement froid dans cette pièce. Aucun équipement normal ou même un sort ne peut protéger quelqu'un de ce froid magique qui engourdit l'âme. Quiconque ne porte pas une des robes pourpres trouvées dans les aires 8 ou 19 subit 1d4 points de dégâts par minute passée dans cette salle. Toucher un objet de métal (à moins d'être protégé par les manches longues des robes pourpres) inflige 2d4 points de dégâts supplémentaires. Quiconque porte une armure de métal subit 1d4 points de dégâts au premier round et 2d4 points de dégâts par round subséquent. Les robes pourpres protègent complètement ceux qui les portent.

Toute cette aire est maudite, comme décrit dans le sort *sanctification maléfique*. En plus de l'effet de *protection contre le Bien* et du malus de malfaisance de –4 aux tentatives de renvoi des morts-vivants (+4 pour l'intimidation des morts-vivants), la *sanctification maléfique* impose à toutes les créatures d'alignement bon de réussir un jet de Volonté (DD 23) à tous les rounds ou subir un effet similaire à celui d'un sort *frayeur*. Cette *sanctification maléfique* est différente de celle de l'aire 21. L'effet du sort *frayeur* n'affecte que les créatures de six dés de vie ou moins. Cela signifie que les personnages ne sont probablement pas affectés. Le MD doit cependant garder à l'esprit les effets possibles sur les compagnons animaux, les proches, les familiers et les PNJ de bas niveau qui pourraient se trouver avec le groupe (des gens qu'ils ont libérés par exemple).

Créatures. 3 rounds après leur arrivée dans le temple, les personnages doivent effectuer un jet de Détection (DD 15) ; s'ils le réussissent, ils remarquent un mouvement entre les aires 21 et 23. Deux molosses des ténèbres surgissent et attaquent n'importe quel personnage d'alignement bon (présumez qu'ils peuvent utiliser

détection du Bien à volonté). Si aucun personnage d'alignement bon n'est présent, les molosses s'assoient tout simplement, leurs yeux sombres fixant ceux qui se trouvent dans le temple.

Molosse des ténèbres (traitez-les comme des molosses des ombres) (2) ; pv 28, 35 ; voir *Manuel des Monstres* page 138.

Suites de la rencontre. Plusieurs développements sont possibles ici.

Balustrades (FP 4). Toucher à la balustrade de la Tentation est une entreprise risquée. Ceux qui ne sont pas déjà dévoués à Tharizdun et qui la touchent doivent effectuer un jet de Volonté (DD 15). S'ils le réussissent, ils ressentent une étrange sensation, à la fois agréable et troublante à la fois. Ceux qui échouent éprouvent l'envie de la toucher encore afin de revivre ce sombre plaisir. Plus tard, ces mêmes personnages expérimentent les effets suivants :

- Le personnage préfère les ténèbres à la lumière et souffre d'un malus de –1 sur tous ses jets d'attaque, de sauvegarde et de compétence dans la lumière du jour.
- D'étranges désirs maléfiques commencent à remplir l'esprit du personnage. Le MD doit signifier en privé au joueur lorsque son personnage est tenté de faire quelque chose de malfaisant (habituellement dans un moment de calme). Un jet de Volonté (DD 15) à chaque fois que cela survient permet au personnage de résister à la tentation pour cette fois-ci.
- Dans un moment de grand stress, le personnage en appelle à Tharizdun pour obtenir de l'aide, le nom venant à ses lèvres sans aucune résistance. Cela n'a aucune conséquence réelle mais surprendra sans doute les compagnons du personnage.

Statues (FP 5). Pendant qu'ils se trouvent dans la portion hexagonale du temple, les personnages qui ne portent pas un symbole d'obex (des obex sont brodés sur les *robes pourpres de Tharizdun* mais ce n'est pas suffisant) doivent réussir un jet de Volonté (DD 17) ou ils aperçoivent les statues qui rient et se moquent d'eux. Infliger des dégâts d'une quelconque nature à ces statues (que le premier jet de sauvegarde soit réussi ou non) force le personnage à réussir un jet de Vigueur (DD 20) pour éviter un affaiblissement temporaire de 2d6 points de Force. Pire encore, le personnage qui a échoué son jet de sauvegarde continue à avoir l'impression que les objets inanimés se moquent de lui, même après qu'il a quitté les lieux. Il subit un affaiblissement de 1d3 points de Sagesse chaque jour, jusqu'à ce qu'un sort de *restauration suprême* ou de *guérison suprême* ne lui soit jeté.

Cercle noir. Un personnage qui entre dans le cercle noir avec un *sceptre tentaculaire* (voir appendice 1) se voit octroyer la capacité de se transporter immédiatement au niveau 1 du Fanum interne. C'est aussi dans le Cercle noir qu'apparaît un personnage venant de quitter le Kyste noir ou ratant une question dans l'aire 22. Rappelez-vous que chaque nouvelle entrée dans le temple requiert de nouveaux jets de sauvegarde contre le sort de *frayeur* et la démence qui peut résulter des statues moqueuses.

Le Cercle noir est aussi l'endroit ou Hédrack teste les nouveaux candidats au titre de Champion du Mal élémentaire. Le test consiste à demander au candidat de se tenir debout dans le cercle et de dire « Redoutable Tharizdun, puissance de l'Œil élémentaire ancestral et maître de toutes les forces destructrices, je suis le Champion du Mal élémentaire et je suis prêt à accomplir vos désirs. » Si le candidat choisi n'est pas le bon, des flammes noires surgissent autour de lui, lui infligeant 6d6 points de dégâts et le rendant aveugle (sans jet de sauvegarde).

Autel (FP 10). À la lueur d'une *torche de révélation*, un réceptacle est visible dans la surface de l'autel, une dépression juste de la bonne taille pour l'*orbe de la Mort argentée* (ou l'*orbe de l'Oubli*). Si les personnages déposent l'*orbe* ici, une voix caverneuse résonne à travers toute la pièce :

« Trouvez mon champion et envoyez-le au cœur des lunes ; dans les nodules, il pourra libérer mes enfants qui pourront, à leur tour, me libérer. »

À ce moment-là, trois tentacules noires entourés d'un aura d'énergie violette surgissent des deux côtés de l'autel. Ils peuvent réagir de trois façons :

Si l'*orbe* est retiré et qu'un sacrifice (une créature vivante et intelligente ou un objet magique d'au moins 1000 po) est placé sur l'autel, les tentacules s'en emparent, le mettent en pièces et retournent à l'intérieur de l'autel. Le personnage qui possède l'*orbe* se voit octroyer un *souhait limité*. Cela ne peut survenir qu'une fois par semaine. L'*orbe*, s'il est déposé sur l'autel, peut être détruit de cette façon mais aucun *souhait limité* n'est alors octroyé.

Si aucun sacrifice n'est offert mais que quelqu'un dans le temple dit « Tharizdun est tout-puissant », les tentacules se posent sur l'autel et se désintègrent, laissant à leur place un objet magique de 1000 po ou moins. Cela ne peut survenir qu'une fois par semaine.

Si aucun sacrifice n'est offert et que personne ne prononce la phrase ci-haut, les tentacules attaquent immédiatement (bonus de +5 à l'initiative), en luttant avec un bonus à l'attaque de +20 et une portée pouvant atteindre 3 mètres. Ces attaques infligent 1d6 points de dégâts et résultent en un affaiblissement temporaire de 1d3 points de Sagesse par round (un jet de Vigueur avec un DD de 20 évite l'affaiblissement de la caractéristique). Les tentacules (de grande taille) sont immunisés contre tous les sorts (sauf *désintégration*), ont 20 pv chacune, CA 20 et une valeur de Force de 20 (bonus de +5).

L'encens provenant d'un *encensoir noir* repousse les tentacules et les fait rentrer dans l'autel.

Trésor. Caché sous l'autel (qui glisse vers l'est comme un jet de Fouille avec un DD de 25 réussi le révélera) se trouve un véritable butin : 333 gemmes consacrés à Tharizdun et disposées soigneusement pour ressembler à un obex. Trois cent de ces gemmes valent 10 po chacune. Trente d'entre elles valent 100 po chacune et les 3 dernières valent 1000 po chacune. Il y a plusieurs variétés différentes mais elles sont toutes noires ou dans les tons de pourpre.

Ajustement ad hoc des PX. À cause de la présence de la *sanctification maléfique*, octroyez un 10 % additionnel en points d'expérience pour chacune des créatures défaites à cet endroit.

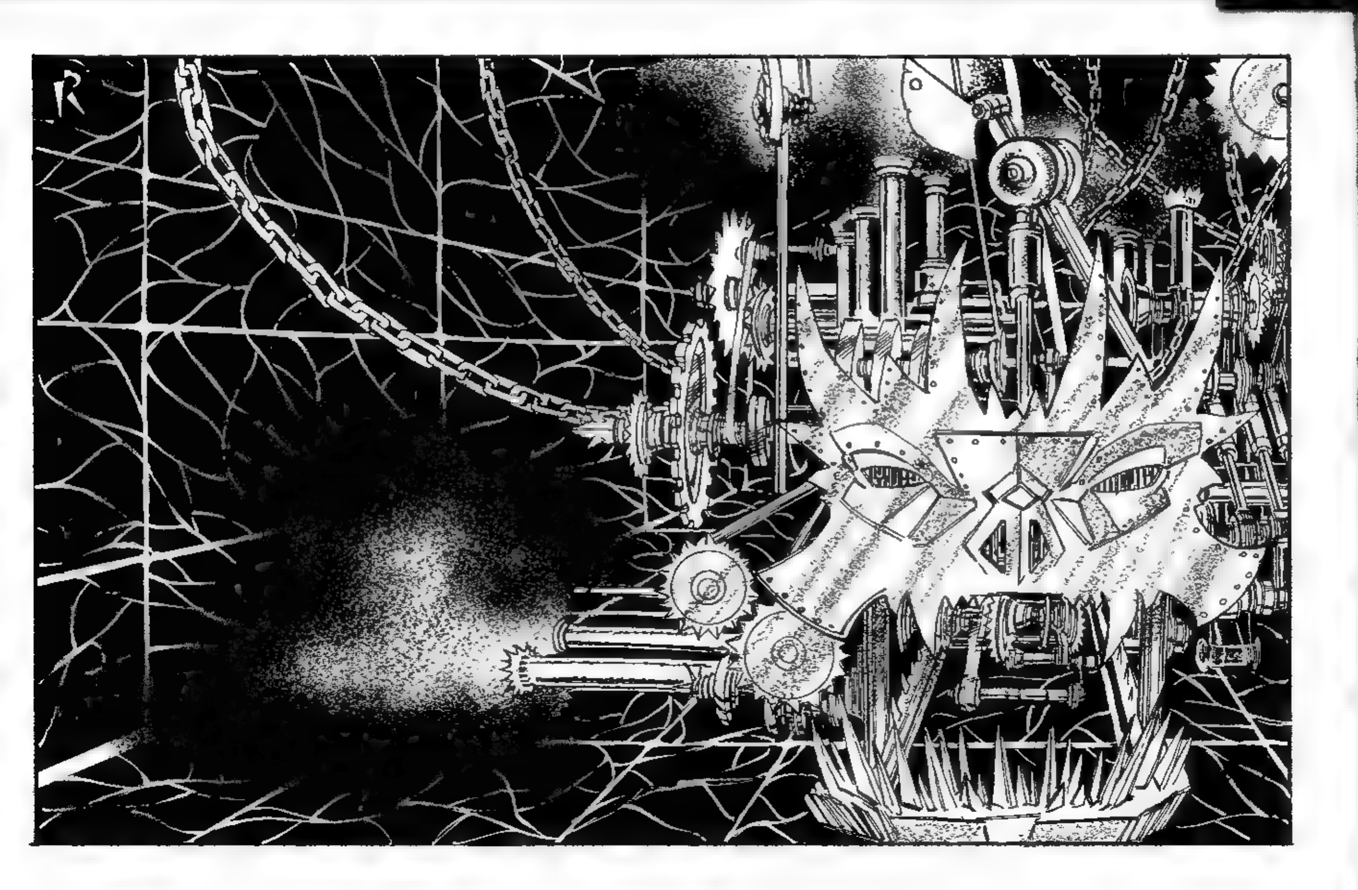
24. Fontaine maudite

Le seul objet dans cette salle est une fontaine de pierre noire remplie d'eau claire. D'étranges runes sont inscrites sur son pourtour. Chaque mur de la pièce est couvert d'une tenture pourpre avec un symbole noir ; une pyramide inversée à deux paliers.

Comme dans d'autres endroits dans ce temple maudit, les personnages ressentent un froid qui engourdit l'âme. La pièce est en effet suffisamment froide pour que les personnages qui ne sont pas adéquatement protégés (c'est-à-dire qui ne portent pas de vêtements d'hiver ou ne sont pas protégés par un sort comme *endurance aux énergies destructives* ou autres) doivent réussir un jet de Vigueur (DD 15, +1 pour chaque jet précédent) ou subir 1d6 points de dégâts temporaires et devenir fatigués (malus de –2 à leurs jets de Force et de Dextérité, ne peuvent plus courir ou charger). Ce jet de sauvegarde doit être répété toutes les heures passées dans cet environnement (ici ou dans l'aire 20 ; les aires 21–23 sont encore plus froides). Les robes pourpres trouvées dans les aires 8 et 19 protègent complètement ceux qui les portent.

Les runes sur la fontaine disent, en langue infernale, « Les larmes noires de Tharizdun. Soyez consacrés et allez sans crainte ». La première fois que quelqu'un touche à l'eau, il souffre des effets d'un sort d'*imprécation* pendant 2d6 minutes. Si quelqu'un boit ou même goûte seulement l'eau, l'effet dure pendant 2d6 heures.

La seconde fois, et toutes les fois subséquentes, qu'un personnage touche l'eau, il se voit octroyer les effets bénéfiques d'un sort de *bénédiction* pour 2d6 minutes, à condition que les effets du sort d'*imprécation* soient terminés. Une personne ne peut bénéficier de cet effet plus d'une fois par jour.



Suite de la rencontre. Les personnages consacrés (ayant touché à l'eau au moins une fois) ne sont pas attaqués par les golems de l'aire 20.

25. Le hall sinistre

Les murs de ce corridor sont faits d'une pierre gris foncé et montrent des images en relief d'horribles scènes de sacrifices humains, de carnages, de viols, de bestialité et de nécrophilie. La porte située à l'ouest est parfaitement intégrée à ces terribles images et présente un relief d'une fenêtre donnant sur un massacre de masse. L'escalier en spirale au nord se dirige vers le bas. Il est constitué de tiges de fer noir liées ensembles, l'une soutenant l'autre, en un motif intriguant et troublant tout à la fois.

26. L'engin infernal

L'escalier de fer forgé conduit 30 mètres plus bas dans une pièce lugubre. Les lieux résonnent d'un son grinçant et sifflant tout à la fois. L'air empeste le souffre brûlé et laisse une sensation de gras sur la peau et l'équipement. Dans le coin le plus au nord de la pièce, une masse énorme de tubes, d'engrenages, de bras et de roues tourne et se déplace. Sur le devant de la machine, une large plaque de fer a été façonnée en forme d'une hideuse figure grimaçante avec une grande bouche ouverte. Toutes les entrailles de la machine sont visibles.

C'est là une étrange expérience conduite par les rêveurs d'apocalypses. Cet engin est moitié machine, moitié démon ; elle est infusée d'essence démoniaque et alimentée par une magie malfaisante. Elle est utilisée pour placer des greffes démoniaques sur le corps de victimes consentantes ou non. Elle s'est avéré un réel succès jusqu'à maintenant.

Suite de la rencontre. Si quelqu'un s'approche à 1,50 mètre ou moins de la bouche ouverte, il doit réussir un jet de Réflexes ou être attrapé par un appendice en forme de langue et entraîné dans la machine. À l'intérieur des boyaux de la machine, le corps du personnage est découpé, brûlé, percé et déchiré. Ces opérations infligent 6d6 points de dégâts à la victime en 1 round. Dans le second round (si le personnage est toujours vivant), de la peau et de l'essence démoniaques sont ajoutés au corps de la victime, restaurant 5d6 points de dégâts. Au troisième round, le personnage est recraché avec une greffe démoniaque (consultez la table ci-dessous).

01–25	Bras gauche
26–55	Bras droit
56–70	Jambe gauche
71–85	Jambe droite
86–100	Familier

Bras gauche. Un bras gauche démoniaque est long et flexible comme une vrille, avec une griffe rudimentaire à trois doigts à l'extrémité. Lorsqu'elle est vide, cette « main » permet au personnage de faire des attaques à mains nues avec le meilleur de ses bonus à l'attaque, infligeant 1d4 points de dégâts, plus le bonus de Force du personnage. Les armes utilisées dans cette main souffrent d'un malus à l'attaque de –2. Une fois par jour, le personnage peut jeter un *projectile magique* comme un magicien de niveau 5.

Bras droit. Un bras droit démoniaque est musclé et vigoureux et se termine en une large main griffue. Lorsqu'il utilise ce bras, la valeur de Force du personnage est considérée comme étant 4 points plus élevée. Il peut faire des attaques à mains nues avec le meilleur de ses bonus à l'attaque (y compris le nouveau bonus de Force), infligeant 1d6 points de dégâts, plus le bonus de Force (ajustée) du personnage

Le maniement d'une arme dans cette main se fait avec les bonus normaux à l'attaque, plus le modificateur de Force ajustée du personnage.

Jambe gauche. Une jambe gauche démoniaque est épaisse et musculaire. Un personnage gagne + 2 à sa valeur de Constitution avec une telle jambe.

Jambe droite. Longue et agile, une jambe droite démoniaque accroît la vitesse du personnage de 3 mètres lorsqu'il ne porte pas d'armure lourde ou qu'il ne transporte pas une charge lourde. De plus, le personnage obtient un bonus de compétence de +5 sur ses jets d'Escalade et de Saut.

Familier. Greffé sur l'épaule, le dos, l'estomac ou la main d'un personnage, le familier démoniaque est un petit visage avec une expression malfaisante. Le visage a une Intelligence de 12, une Sagesse de 9 et un Charisme de 6. Si le personnage est un magicien, le visage lui enseigne un nouveau sort pour chaque niveau de sort qu'il connaît. Si le personnage est un jeteur de sort de n'importe quel type, le familier accroît sa valeur de caractéristique reliée au sort de 2 (pour ce qui est des sorts en bonus seulement).

La machine ne se saisit d'un personnage qu'une seule fois. Retirer une greffe démoniaque nécessite de couper le membre atteint (infligeant 6d6 points de dégâts). Pour faire repousser le membre original, il faut jeter un sort de *régénération.*

La machine a une solidité de 10, pr 200 et DD 35 pour casser. Une victime à l'intérieur de la machine peut l'attaquer avec une arme légère ou jeter un sort s'il réussit un jet de Concentration basé sur les dégâts subis. La machine peut se saisir de deux victimes à la fois, de grande taille ou moindre seulement.

27. Le vampire (ND 14)

Un vieux cadavre est suspendu à des chaînes dans le coin nord-est ; des parties d'un vieux harnois s'accrochent encore à sa peau desséchée et à ses os fragilisés et un symbole de Pélor pend autour de son cou. Le reste de la pièce est vide.

Cette pièce est maudite, comme décrit dans le sort *sanctification maléfique.* En plus de l'effet de *protection contre le Bien* et du malus de malfaisance de –4 aux tentatives de renvoi des morts-vivants (+4 pour l'intimidation des morts-vivants), la *sanctification maléfique* a placé toute la pièce sous l'effet d'un sort de *silence.*

Près du corps, sur le mur est, se trouve un bouton secret dans la pierre (jet de Fouille, DD 23). Lorsque ce bouton est enfoncé, toute la portion centrale de la pièce (un carré de 6 mètres de côté) s'enfonce d'environ 30 centimètres puis glisse vers le sud, révélant une fosse de 3,90 mètres de profondeur au fond de laquelle se trouve le cercueil de Thrommel.

Créature. Thrommel, un chevalier noir vampire de niveau 9, habite ici. Il était autrefois prince Thrommel, grand maréchal de Furyondie et prévôt de Véluna (ce sont des pays au nord d'Hommlet). Les forces du Temple du Mal élémentaire le capturèrent quelques années après qu'il se soit battu contre elles à la bataille des plaines d'Emridie. Longtemps gardé prisonnier dans le Temple du Mal élémentaire, il fut éventuellement amené ici, transformé en vampire et converti au Mal. Il perdit son statut de paladin et devint un chevalier noir. Il possède une chauve-souris comme servante fiélon.

Aujourd'hui, Thrommel est l'un des plus puissants serviteurs du culte de Tharizdun. Les rêveurs d'apocalypse ne sont pas encore certains du degré de confiance qu'ils peuvent avoir en lui et préfèrent, pour le moment, le garder sous observation.

Un jet de Connaissances (noblesse et royauté) réussi (DD 20) permettra au personnage de reconnaître Thrommel.

Thrommel ; humain vampire Pal (déchu) 3/ Che9 ; pv 83 ; voir appendice 3.

Jolana, chauve-souris, servante fiélon ; pv 10 ; voir appendice 3.

Tactique. Thrommel peut sortir de son cercueil sous forme gazeuse sans avoir à ouvrir la section de plancher qui glisse. S'il entend des bruits au-dessus (Perception auditive +13), il jette silencieusement *force de taureau* et *protection contre les énergies destructives* (feu) puis passe à l'attaque. Il assaille tous ceux qu'il ne reconnaît pas ou qui ne sont pas accompagnés de quelqu'un qu'il reconnaît.

S'il semble que les intrus sont sur le point de se déplacer vers l'aire 28, il attend que le piège ne les occupe avant de les attaquer (ce qui, bien sûr, le conduit hors de l'aire maudite). S'il se rend compte, au bruit, que des intrus sont déjà victimes du piège, il vient voir de quoi il retourne sous forme gazeuse puis attaque.

Trésor. Le cercueil de Thrommel contient les objets suivants : une ceinture en or (valeur de 500 po) avec une *dague* +2 dans son fourreau et un collier avec une amulette (valeur de 2000 po) et une bague coordonnée (valeur de 250 po). L'amulette et la bague indiquent qu'il est le prince de Furyondie. Un jet de Connaissances (noblesse et royauté) réussi (DD 15) permettra de reconnaître ce fait.

Suites de la rencontre. À moins qu'un artefact de sa vie antérieure ne lui soit présenté, Thrommel ne peut pas être ramené sur le chemin du Bien. S'il est détruit puis ressuscité, il est libéré de son vampirisme et pourra reprendre son statut de paladin après des années de pénitence.

Quiconque rapportera ses restes en Furyondie ou en Véluna se gagnera la gratitude éternelle (et différentes récompenses, pour une somme totale de 10 000 po, en plus d'être sacré chevalier) de la noblesse de l'endroit et plus particulièrement de la femme qu'il devait épouser il y a très longtemps, Jolène.

Ajustement ad hoc des PX. À cause de la présence de la *sanctification maléfique*, octroyez un 10 % additionnel en points d'expérience pour chacune des créatures défaites à cet endroit.

28. Piège tentaculaire (ND 6)

Une plaque de verre circulaire a été enchâssée dans le plancher, au centre de la pièce. Elle mesure 1,50 mètre de diamètre. Un pentagramme rouge y a été peint et seules des ténèbres sont visibles de l'autre côté du verre.

Piège. Si quelqu'un entre dans cette pièce, de l'une ou l'autre des trois portes, sans dire le mot de passe (« Le Dieu Noir veille »), un *glyphe de garde divin* convoque 10 tentacules d'énergie noire de dessous le verre. Les tentacules (de grande taille) attaquent avec surprise et bénéficient d'un bonus de +5 sur l'initiative. Chacun a une portée de 4,50 mètres et un bonus à l'attaque de +10 (attaque de lutte) ; il inflige 1d6 points de dégâts normaux. Les tentacules sont immunisés contre tous les sorts (sauf *désintégration*), ont pv 10, CA 16 et une valeur de Force de 19 (bonus de +4).

Les tentacules attaquent tout ce qui se trouve dans la pièce.

L'encens d'un *encensoir noir* repousse les tentacules dans le plancher.

Glyphe de garde divin : FP 6 ; dix tentacules +10 lutte, allonge de 4,50 mètres (1d6) ; Fouille (DD 31) ; Désamorçage/sabotage (DD 31).

29. Entrepôt

Cette pièce est pleine de cageots et comprend également quelques barils. Une table en bois est couverte d'outils de toutes sortes et même de quelques armes. Un gros rouleau de corde repose à côté de la table et des outils et autres instruments sont accrochés aux murs.

La corde mesure 60 mètres de long. Les armes présentes incluent trois dagues et une masse d'armes, de même que 200 flèches et 100 carreaux d'arbalète.



30. Chambre de maîtresse Naquent (ND 9)

Une dépression carrée de 3 mètres de largeur se trouve au centre de la pièce ; elle est remplie d'oreillers et de couvertures. Trois coffres et une garde-robe ont été placés contre le mur sud. Les autres murs sont couverts de rideaux violet foncé brodés d'obex noirs.

Afin de renforcer son serviteur, Naquent a jeté *sanctification maléfique* dans cette pièce. En plus de l'effet de *protection contre le Bien* et du malus de malfaisance de –4 aux tentatives de renvoi des morts-vivants (+4 pour l'intimidation des morts-vivants), la *sanctification maléfique* force toute créature d'alignement autre que mauvais à réussir un jet de Volonté (DD 22) ou subir les effets d'un sort d'*imprécation*.

Créature. Naquent prit autrefois un esclave comme « amant » et le maltraita sans commune mesure. Lorsqu'il mourut, il revint sous la forme d'un spectre pour exercer sa vengeance mais Naquent utilisa alors ses sombres pouvoirs pour le maîtriser une seconde fois. Elle l'utilise maintenant comme gardien. Il attaque toute personne autre que Naquent qui entre dans la salle.

Spectre ; pv 45 ; voir *Manuel des Monstres* page 164.

Pièges. Les coffres et la garde-robe sont tous piégés avec un *glyphe de garde* infligeant 5d8 points de dégâts de froid. De plus, tous les coffres sont verrouillés (jet de Crochetage, DD 30).

Glyphes de garde (4) : FP 3 ; rayonnement de froid, 1,50 m de rayon (5d8) ; jet de Réflexes pour demi-dégâts (DD 14) ; Fouille (DD 28) ; Désamorçage/sabotage (DD 28).

Trésor. La garde-robe et deux des coffres ne contiennent que des vêtements, de l'équipement et des effets personnels. Le troisième coffre renferme une paire de *bottes de danse effrénée*, deux *potions de protection contre les énergies destructives* (*feu* et *acide*), une flasque d'acide, une flasque de feu grégeois, un bâton éclairant, un écu de maître et une boîte décorative avec deux anneaux plaqués or (valeur de 10 po chacun), une bague en argent avec un petit joyau (valeur de 50 po), deux bracelets en or (valeur de 50 po chacun), une paire de boucles d'oreilles de perles (valeur de 200 po pour la paire), un collier en or et en obsidienne (valeur de 500 po) et un collier en or avec des améthystes (valeur de 800 po).

Ajustement ad hoc des PX. À cause de la présence de la *sanctification maléfique*, octroyez un 10 % additionnel en points d'expérience pour chacune des créatures défaites à cet endroit.

31. Salle d'attente

Un grand tapis pourpre rougeâtre couvre le sol. Des divans, des chaises et de petites tables constituent l'essentiel de l'ameublement de la pièce, avec deux chandeliers de fer au plafond. Les chandelles de ces derniers illuminent toute la salle.

Un livre se trouve sur l'une des chaises ; il est intitulé « Sombres extraits de l'esprit » et détaille le processus de distillation de diverses drogues ou élixirs à partir d'un cerveau humain.

32. Complexe carcéral (ND 11)

Cette chambre austère ne comporte qu'un gros levier noir au milieu du plancher. Il mesure environ 1,20 mètre de hauteur. À sa base, un cadran de 30 centimètres de diamètre peut être ajusté de manière à pointer vers l'un ou l'autre de douze numéros différents. Juste derrière le levier, à gauche et à droite de celui-ci, deux cercles de 3 mètres de diamètre ont été tracés sur le sol avec de l'argent.

Le levier et le cadran contrôlent un téléporteur qui ramène dans cette pièce les prisonniers se trouvant dans la salle dessous (marquée 32 A sur la carte, environ 30 mètres plus bas). Douze *cages de force* sont situées dans l'aire 32A, un cube de 3 mètres de largeur dans chaque carré de 6 mètres de côté. Lorsque quelque chose est

placé dans le cercle de droite et que le levier est tiré, cette chose est téléportée dans la cage correspondant au numéro indiqué par le cadran à ce moment-là. S'il n'y a rien dans le cercle lorsque le levier est tiré, le contenu de la cage correspondant au numéro indiqué par le cadran à ce moment-là apparaît dans le cercle.

Un jet de Fouille (DD 15) révèle qu'il existe un espace vide vers lequel le cadran peut pointer. Si ce dernier est effectivement orienté vers cet endroit et que le levier est tiré, tout ce qui se trouve dans le cercle de gauche est téléporté dans l'aire 32A mais pas dans une des cages.

L'aire 32A possède un levier en fer dans le mur oriental. Lorsqu'il est actionné, la créature tirant le levier apparaît dans le cercle de gauche dans l'aire 32.

Le contenu des cages se répartit comme suit :

1. Vide
2. Reunoux, un azer
3. Vide
4. Vistère, une paladine elfe
5. Vide
6. Vide
7. Un troll
8. Vide
9. Maluccus, un lammasu
10. Vide
11. Vide
12. Athémal, un homme du peuple halfelin

Créatures. Daagra, une annis avec cinq niveaux de rôdeur, est en charge des cachots du Fanum externe. Son travail est de les nourrir et de les garder vivants. Elle attaque quiconque tente de libérer ses prisonniers sans ordres directs d'Hédrack ou d'un des rêveurs d'apocalypse.

Daagra ; annis Rôd5 ; pv 83 ; voir appendice 3.

Un certain nombre de prisonniers sont retenus dans les cages de force de la pièce dessous. Comme ces cages sont transparentes, tous les prisonniers savent que les autres sont là. Ainsi, si Vistère est libérée par exemple (voir plus loin), elle insistera auprès de ses sauveteurs pour qu'ils libèrent également le halfelin et le lammasu (elle ne sait pas trop dans le cas des autres prisonniers).

Un azer nommé Reunoux a été fait prisonnier lorsqu'il vint sur ce plan afin d'enquêter sur la corruption des élémentaires du Feu. S'il est libéré, il tentera d'aider ses sauveteurs au meilleur de ses capacités mais il serait probablement préférable qu'il soit éventuellement escorté hors du Temple afin qu'il puisse trouver un moyen sûr de retourner sur son plan d'origine. Il peut dire à ses sauveteurs que les forces des élémentaires d'alignement mauvais s'agitent. Le Culte de l'Œil élémentaire ancestral est en train, une fois de plus, d'attirer énormément de puissance dans le nodule élémentaire du Feu (et il peut même expliquer ce que c'est — voir l'introduction, la partie 3 et le chapitre 8). Finalement, il peut leur révéler que le terrible Imix, Prince élémentaire du Feu maléfique, est mêlé à tout cela.

Reunoux ; azer ; pv 11 ; voir *Manuel des Monstres* page 25.

Vistère est une paladine elfe. Elle était en train d'enquêter sur des rapports concernant un culte maléfique et s'est retrouvée ici. Elle connaît les bases de l'organisation du Temple (à la fois physiques et hiérarchiques) et partage ses informations sans hésitation. De fait, en supposant que ses sauveteurs ne soient pas d'alignement mauvais et qu'ils soient encore intéressés à combattre les forces du Temple, elle proposera de se joindre à eux.

Vistère ; elfe (f) Pal7 ; pv 50 ; voir appendice 3.

Un troll fou est détenu dans une des cages. Il attaque tout ce qui se trouve à sa portée s'il est libéré.

Troll ; pv 70 ; voir *Manuel des Monstres* page 179.

Un lammasu nommé Maluccus est aussi prisonnier, capturé alors qu'il épiait le Temple. Maluccus a été drogué de sorte qu'il ne puisse utiliser ses sorts ou ses pouvoirs mais s'il est libéré, sa stupeur le quitte. Il utilise ses sorts et ses pouvoirs pour aider ses sauveteurs du mieux qu'il le peut puis utilise *porte dimensionnelle* pour s'échapper du temple et rapporter ce qu'il a constaté aux membres supérieurs de la hiérarchie céleste.

Maluccus ; lammasu ; pv 60 ; voir *Manuel des Monstres* page 124.

Il a préparé les sorts suivants (6/6/5/4/2) :

0 — *création d'eau, détection de la magie, lumière, purification de nourriture et d'eau, réparation, résistance* ; 1er — *anathème, bénédiction, compréhension des langages, endurance aux énergies destructives, invisibilité pour les morts-vivants, soins légers* ; 2e — *aide, consécration, endurance, force de taureau, immobilisation de personne* ; 3e — *dissipation de la magie, lumière brûlante, négation de l'invisibilité, soins importants* ; 4e — *châtiment sacré, neutralisation du poison.*

Athémal, un homme du peuple halfelin, fut kidnappé par les gargouilles de l'aire 85 des mines mais transféré ici lorsqu'un nouveau sacrifice pour le temple s'avéra nécessaire. Il a entre-temps été passé dans la machine infernale de l'aire 26 du Fanum externe, et a du coup récupéré un bras gauche démoniaque. Il ne l'a que depuis deux jours mais il a déjà perdu 3 points de Sagesse et doit faire un autre jet de Volonté (DD 15) chaque jour pour éviter un affaiblissement temporaire de 1d3 points de sagesse. Athémal sait le sort qui lui était réservé et sera très reconnaissant envers ceux qui le secourront. Boulanger de profession, il fait ce qu'il peut pour se défendre mais n'a vraiment aucune chance de s'en sortir si on ne l'aide pas à retourner chez lui, une caravane d'halfelins nomades située non loin d'ici.

Athémal ; halfelin GdP2 ; pv 8 ; voir appendice 3.

Tactique. Daagra commence par faire remonter le troll de la cage 7 (cela prend un round complet) et garde ensuite ses distances avec la bête tout en attaquant ses ennemis.

Si elle doit s'enfuir, Daagra utilise le système de téléportation pour se rendre dans l'aire 32A puis elle modifie son apparence afin de ressembler à un prisonnier humain habillé de chiffons (elle en profite pour se soigner au besoin). Puis elle se téléporte à nouveau dans l'aire 32, espérant tromper ses adversaires et leur faire croire qu'elle est un prisonnier libéré par leurs actions. Une fois sur place, elle attaque par surprise.

Suites de la rencontre. L'annis se rendra dans l'aire 33 afin de convoquer des élémentaires à son service si elle a besoin d'aide et sait qu'ils n'ont pas déjà été convoqués aujourd'hui.

33. Chambre de l'Élémentalisme noir (ND 9)

Un triangle brun, un cercle blanc, un carré bleu vert et un losange rouge ont été disposés en mosaïque sur le sol.

Le seul fait de pénétrer dans cette salle active un puissant sort de convocation (quatre en fait) qui appelle des élémentaires. Cet effet ne fonctionne qu'une fois par jour.

Créatures. Quatre grands élémentaires d'alignement neutre mauvais (un de chaque type), apparaissent dans cette pièce au-dessus de leur symbole respectif. Ce sont tous des élémentaires malfaisants et, pendant qu'ils se trouvent dans cette salle, ils peuvent utiliser *détection du Bien.* Si l'intrus n'est pas d'alignement mauvais, ils attaquent. Ils acceptent des ordres de n'importe quel personnage d'alignement mauvais bien que les ordres d'un personnage mauvais de plus haut niveau aient toujours préséance sur ceux de créatures d'un niveau inférieur.

Élémentaire du Feu de taille G ; pv 60 ; voir *Manuel des Monstres* page 79.

Élémentaire de la Terre de taille G ; pv 68 ; voir *Manuel des Monstres* page 80.

Élémentaire de l'Eau de taille G ; pv 68 ; voir *Manuel des Monstres* page 78.

Élémentaire de l'Air de taille G ; pv 60 ; voir *Manuel des Monstres* page 77.

34. Gardiens (ND 9)

Cette pièce octogonale s'élève dans les parois du cratère et son plafond n'est pas visible.

Le plafond se trouve 24 mètres plus haut, et un perchoir de fer a été installé dans les murs.

Créatures. Quatre arrawaks adultes nichent dans la partie supérieure de cette salle. Ils se laissent tomber pour attaquer tous ceux qui ne portent pas de symboles ou de vêtements aux couleurs du Temple.

Arrawaks adultes (4) ; pv 48, 32, 40, 38 ; voir *Manuel des Monstres* page 24.

35. Enclos des esclaves

La porte qui conduit à cette salle ne s'ouvre pas normalement. Il faut toucher la porte avec un symbole du Temple pour qu'elle s'ouvre.

Cette pièce sombre et austère empeste la sueur et les excréments. Quelques os sont dispersés sur le sol, deux seaux ont été placés dans un coin, un balai et une serpillière dans un autre.

Créatures. Quatre humains, deux nains et un orque vivent ici. Ce sont tous des esclaves depuis des années. Ils sont obligés de nettoyer, de servir aux cuisines et d'accomplir une foule d'autres corvées domestiques. Ils sont maltraités, mal nourris et leurs langues ont été coupées afin qu'ils ne puissent pas parler.

Humains GdP1 (4) ; pv 3 chacun (non-combattants)

Nains GdP1 (2) ; pv 4 chacun (non-combattants)

Orque ; pv 3 ; CA 10 (pas d'arme ni d'armure) ; voir *Manuel des Monstres* page 148.

36. Porte de l'Air (ND 9)

Utilisez cette description lorsque les PJ atteignent l'extérieur de la porte. Rappelez vous que seul quelqu'un avec une *clef majeure de l'Air* ou béni par une telle clef dans le temple de l'Air peut ouvrir cette porte.

Le pont se termine par une haute porte noire renforcée d'un métal argenté. Un gros cercle blanc aux côtés argentés, est sculpté en relief dans la porte. Celle-ci fait 4,50 mètres de hauteur et de largeur. Aucune poignée ou charnière n'est visible.

Si une *clef majeure de l'Air* ou quelqu'un béni par une telle clef dans le temple de l'Air (aire 73) touche la porte, cette dernière s'enfonce dans le sol en 1 round et y demeure pendant 3 rounds ou tant et aussi longtemps que la personne ayant ouvert la porte se trouve à 1,50 mètre ou moins de celle-ci, selon l'éventualité la plus longue.

Le corridor est orienté nord sud et s'étend de la large porte noire jusqu'à un escalier qui grimpe. Tout le hall est en pierre peinte en blanc et bleu, avec des endroits bleu foncé, presque noirs, donnant l'impression d'un ciel de tempête.

Deux petites salles, une à l'est et l'autre à l'ouest, sont situées de chaque côté du hall. La salle à l'ouest semble complètement vide. Celle à l'est semble vide aussi mais est en fait occupée par deux traqueurs invisibles.

Créatures. Les deux traqueurs invisibles de la salle orientale ont reçu l'ordre de suivre toute créature passant la porte de l'Air et de les observer. S'ils voient ou entendent quoi que ce soit qui puisse révéler que les intrus représentent une menace, ils volent jusqu'à Hédrack pour l'avertir.

Traqueurs invisibles (2) ; pv 60, 49 ; voir *Manuel des Monstres* page 177.

Suites de la rencontre. Il se peut qu'Hédrack donne l'ordre aux traqueurs de découvrir la position actuelle des intrus et même de les tuer (potentiellement avec l'aide des assassins de l'aire 16).

37. Salle de gardes (ND 7)

Au centre de la pièce se trouve une table de bois rustique couverte de chopes de bois et de dés. À côté de la table, un gros baril et un panier de viandes séchées et de fromages reposent sur le sol.

Créatures. Six ogres sont en train de se détendre dans la salle. Chacun d'eux porte un harnois noir avec un symbole bien visible de l'Œil élémentaire ancestral. Chacun d'eux manie également une très grande épée à deux mains de maître conçue pour une grande créature.

Ogres (6) : pv 28, 25, 26, 30, 28, 27 ; CA 21 (harnois) ; épée à deux mains de taille TG +9 corps à corps (2d8+7) ; Arme de prédilection (épée à deux mains plutôt que massue) ; 3d10 po chacun ; voir *Manuel des Monstres* page 146.

Tactique. Ces ogres ne sont pas suffisamment intelligents pour questionner effectivement des nouveaux venus et seront aisément roulés. Ils attaquent quiconque est clairement un ennemi ou est désigné comme tel par une personne en autorité qu'ils reconnaissent, comme Hédrack, Ukémil ou Varachan.

En combat, ils viennent au corps à corps le plus vite et le plus directement possible.

Suites de la rencontre. Si un combat éclate dans l'aire 34, ces ogres l'entendent et se déplacent pour voir de quoi il retourne. S'ils se trouvent dans une situation difficile, ils tentent de battre en retraite vers le chenil, aire 39.

38. La chambre de la Haine (ND 9)

Des escaliers descendent depuis la porte jusque dans cette étrange pièce. Chaque mur est couvert de deux rangées d'hommes suspendus à la verticale et enfermés dans des cocons métalliques de telle sorte que seuls leurs visages et leurs mains sont visibles. La hauteur de la salle est d'environ 6 mètres et il y a quatre de ces cocons, placés deux par deux, à tous les 3 mètres.

Il vous faut un certain temps pour réaliser que tous les hommes sont identiques.

Cette étrange salle est une expérience. Avant qu'il ne meure, le puissant prêtre Unariq (voir aire 129) fut cloné. Le pouvoir de la malfaisance et de la haine d'Unariq était si intimement lié à lui que même ces clones sans vie suintent de puissance. La gemme au centre de la pièce est un engin conçu pour absorber et canaliser cette haine.

Si un jeteur de sorts divins d'alignement mauvais touche la gemme, il peut en extraire une énergie maléfique pour alimenter ses propres sorts. Une fois par jour, il peut utiliser la gemme pour restaurer 2d4 niveaux de sorts, lui permettant ainsi de jeter à nouveau des sorts préparés pour la journée, comme si ceux-ci n'avaient jamais été lancés. Ce pouvoir ne fonctionne que dans cette pièce, tant que les clones existent.

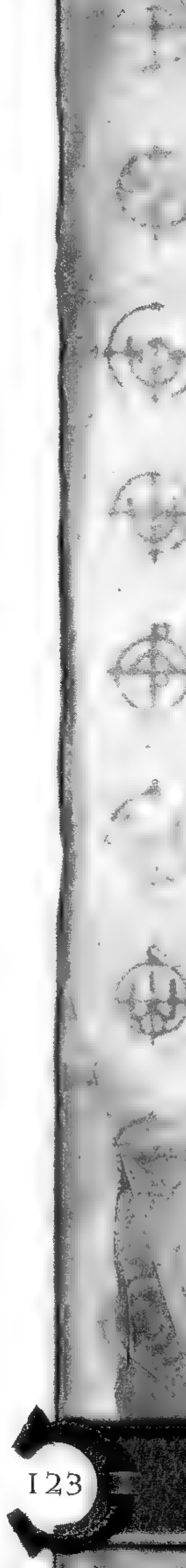
La gemme sert aussi de clé pour la porte secrète de l'aire 42 située dans le mur est. Si elle touche l'endroit approprié sur le mur, la porte s'ouvre et la clé revient dans cette salle par voie de téléportation.

Créature. Un succube se tient ici, caché à tout moment. Son travail est de faire le suivi de cette expérience de même que de l'usage qui est fait du pouvoir de la gemme.

Succube ; pv 30 ; voir *Manuel des Monstres* page 41.

Tactique. Prenant la forme d'un clone, le succube attend et observe tout intrus depuis l'intérieur de son cocon, utilisant *détection du Bien* et *détection de pensées* pour déterminer la nature et les intentions de celui-ci. Puis il tente de charmer la victime la plus probable, assaillant les autres avec *ténèbres maudites* si *détection du Bien* a révélé que les personnages sont d'alignement bon et se déplaçant sous forme éthérée au combat afin d'absorber leur énergie.

Au départ, les personnages doivent réussir un jet de Détection (DD 31) pour se rendre compte que le succube n'est pas un des





clones. Une fois qu'il commence à utiliser des pouvoirs tels que *charme monstre* et *ténèbres maudites*, le DD passe à 21 afin de déterminer d'où proviennent ces effets.

Si le succube se retrouve dans l'eau chaude, il se téléporte au loin, fort probablement dans l'aire 41, afin d'obtenir l'aide de Varachan.

39. Chenil (ND 12)

Cette pièce austère a des relents d'urine et de crasse ; elle abrite sans doute un animal quelconque.

Créatures. Ukémil, un prêtre troglodyte, veille sur ses animaux ici. Le chenil abrite quatre créatures qui ressemblent à des lions reptiliens, avec des écailles plutôt que de la fourrure et pas de crinière. Ukémil adore ces créatures et les gâte avec de la nourriture et de petits soins.

La jambe droite d'Ukémil a été remplacée par la machine infernale (aire 26 du Fanum externe) ; il est plutôt fier de son « amélioration ».

Ukémil ; troglodyte (m) Prê5/Rou4 ; pv 69 ; voir appendice 3.

Lions sanguinaires fiélons (4) ; pv 71, 58, 60, 50 résistance au feu et au froid (15) ; réduction des dégâts 5/+2 ; Int 3 ; voir *Manuel des Monstres* page 19.

Tactique. Ukémil envoie ses lions au corps à corps pendant qu'il jette *force de taureau* sur sa personne et boit sa potion de *grâce féline*. Il se lance éventuellement dans la mêlée, attaquant les adversaires qui sont déjà aux prises avec les lions, de façon à pouvoir réaliser des attaques sournoises. Il prend le temps de se soigner au besoin et, si l'opportunité se présente, il soigne également les lions.

Suites de la rencontre. Les ogres de l'aire 37 battent en retraite ici s'ils ont besoin d'aide. Si des sons de combat leur parviennent de n'importe où dans les aires 37 à 42 (Perception auditive Ukémil +9, lions +4), Ukémil conduit ses lions au combat après s'être préparé avec ses sorts.

Il arrive parfois qu'Ukémil retourne à ses pénates (aire 40) mais il aime passer la plupart de son temps libre avec les créatures dont il a la charge.

40. Chambre de maître Ukémil (ND 5)

Des tentures noires couvrent les murs de cette pièce. Un grabat en métal semble servir de lit mais il doit être très inconfortable. Un coffre en fer noir avec un démon d'obsidienne de 60 centimètres sculpté au-dessus, ailes déployées, s'appuie contre le mur occidental ; un énorme cadenas ferme le coffre. Une pile de crânes humains s'entasse dans un coin.

Le coffre est verrouillé (jet de Crochetage, DD 28). Ukémil a la clé en sa possession.

Piège. Une aiguille empoisonnée bien dissimulée dans le cadenas pique quiconque tente de le crocheter. Elle est recouverte de venin de ver pourpre.

Aiguille empoisonnée : FP 5 ; venin de ver pourpre ; jet de Vigueur (DD 24) pour résister (1d6 For/1d6 For) ; Fouille (DD 25) ; Désamorçage/sabotage (DD 25).

Trésor. Le coffre contient des vêtements et de l'équipement, de même que 123 po, une *potion d'huile d'intemporalité* et un parchemin de magie divine avec les sorts suivants : *détection du Bien*, *augure*, et *protection contre les énergies destructives*.

La statue d'obsidienne du démon pèse 25 kilogrammes mais a une valeur de 300 po.

41. Chambre de maître Varachan (ND 10)

Deux commodes, un énorme miroir, un grand lit, une table, quatre chaises, un bain de céramique (avec un porte-serviettes en bois juste à côté), un divan, une garde-robe et un

grand coffre meublent cette chambre à coucher bien garnie. Tout le bois des meubles est sculpté de motifs gothiques. Deux petits paillassons pourpres se trouvent sur le plancher, un près de la porte et l'autre près du lit.

La garde-robe ne contient que des vêtements et de l'équipement. le coffre est verrouillé (jet de Crochetage, DD 30). Varachan en possède la clé.

Créature. Varachan ne le cède qu'à Hédrack dans la hiérarchie du Fanum externe et était sur la bonne voie pour surpasser le prêtre vieillissant et accéder aux rangs des rêveurs d'apocalypse lorsque soudainement, sa conscience, jusque-là inexistante, s'est manifestée et il a réalisé que ce qu'il faisait était mal. Il s'est repenti de ses actes malfaisants mais il se trouve aujourd'hui incertain devant la marche à suivre ; doit-il s'enfuir ou demeurer et travailler pour la cause du Bien à l'intérieur même des rangs du Mal ?

Varachan a des cheveux bruns et un visage cousu de cicatrices. Il s'habille le plus souvent de vêtements noirs amples plutôt que de robes ocre.

S'il rencontre des personnages d'alignement bon, Varachan les aidera en leur donnant informations, conseils et aide magique, allant même jusqu'à leur donner le contenu magique de son coffre (voir plus loin) s'ils cherchent à confronter les rêveurs d'apocalypse.

Les informations qu'il peut donner sont les suivantes :

- Les deux façons d'entrer dans le Fanum interne.
- L'emplacement exact de tout ce qui se trouve dans le Fanum externe et l'emplacement général des éléments principaux dans les mines.
- Des informations concernant n'importe lequel des habitants du Fanum externe.
- Le plan général des rêveurs d'apocalypse, à savoir l'excavation d'une partie du Temple du Mal élémentaire pour accéder aux Nodules.
- Des détails sur ce que l'*orbe de la Mort argentée* peut faire et comment s'en emparer.
- L'emplacement du *talisman du Bien ultime* (sous-niveau 4) et des renseignements de base sur la façon de s'y rendre.
- L'histoire de cet endroit et du culte.
- Le fait que les rêveurs d'apocalypse sont dirigés par trois êtres appelés la Triade ; un humain, un aboleth et un demi-élémentaire.

Voyez l'encadré pour plus d'information sur ce que Varachan fera ou ne fera pas.

Varachan ; elfe (m) Prê12 (aucun sort) ; pv 80 ; voir appendice 3.

Piège. Le coffre est gardé par un *glyphe de garde divin* qui inflige 6d8 points de dégâts de son à quiconque l'ouvre sans dire « Tharizdun ne sera jamais libre ».

Glyphe de garde divin : FP 5 ; rayonnement sonique, 1,50 m de rayon (6d8) ; jet de Réflexes pour demi-dégâts (DD 19) ; Fouille (DD 31) ; Désamorçage/sabotage (DD 31).

Trésor. Le coffre contient un sac avec 240 po ; quatre *bâtons-refuge* (lorsqu'ils sont brisés et que le mot de commande « ténèbres » est prononcé, l'utilisateur est téléporté dans cette pièce) ; trois *grandes flèches mortelles* (ennemi juré : humains) ; des *potions de rapidité, de force de taureau* et *d'héroïsme* ; un parchemin de magie divine avec les sorts : *soins importants* (3), *neutralisation du poison, délivrance des malédictions* et *guérison des maladies* ; et un autre parchemin de magie divine avec les sorts : *rappel à la vie, dissipation suprême, guérison suprême* et *restauration*.

42. Hall des Prêtres

S'étendant à la fois verticalement et horizontalement, cette grande chambre est faiblement illuminée par la lueur de torches mais son plafond voûté, d'une hauteur de 18 mètres, est visible. Les murs et le plafond portent des peintures élaborées d'hommes et de femmes, pour la plupart des humains habillés de robes ocre. Au centre de la pièce se dresse un dais avec des statues de bronze représentant six autres individus habillés de la même manière.

Cette salle est dédiée aux prêtres décédés de Tharizdun, la plupart provenant des rangs des rêveurs d'apocalypse, qui ont servi leur divinité emprisonnée au cours des siècles.

Les deux petites pièces à l'ouest sont des entrepôts pour différents matériaux, allant de la peinture aux outils, en passant par des articles de cuir et du matériel de nettoyage.

La porte secrète du mur oriental ne s'ouvre que lorsqu'on la touche avec la gemme de l'aire 38. Elle glisse alors dans le plancher. De l'autre côté de la porte se trouve une pièce étroite avec un mur de basalte noir brut à l'est, juste à la bordure intérieure du cratère. Ce mur possède une autre porte secrète qui pivote cette fois lorsqu'elle est poussée. Elle s'ouvre sur une corniche située à 12 mètres au dessus de la cour dévastée (voir Fanum interne). Une autre porte secrète sur la corniche conduit à un escalier dont les marches ont été taillées dans la pierre et qui se termine sur une dernière porte secrète donnant accès à la cour dévastée elle même et, de là, au Fanum interne. Toutes les portes secrètes ont un DD de 25 associé au jet de Fouille.

La porte secrète à l'ouest (jet de Fouille, DD 25) a des charnières à sa base et s'ouvre vers l'aire 42.

43. Salle secrète (ND 10)

Le mur occidental de cette pièce secrète autrement vide est marqué d'un certain nombre de runes complexes peintes d'une main délicate. À en juger par leur éclat, il semble que des gemmes ont été incorporées aux runes.

Les prêtres utilisent cette pièce pour communier avec la démence qui est si importante pour leur dieu. Peu importe le temps ou les connaissances consacrées à l'opération, il est impossible de déterminer ce que les runes sur le mur signifient ou font ; ce sont des runes de folie.

Cercle de runes. Un jet de Fouille (DD 15) réussi permet à un personnage de remarquer que des runes ont également été inscrites en cercle sur le plancher, au centre de la pièce. Si le personnage échoue son jet de Fouille, il existe 75 % de chance que la personne qui entre dans la pièce pour y jeter un coup d'œil, entre alors dans le cercle. Vérifiez pour chaque personnage, en commençant par celui qui entre en premier, puis le second et ainsi de suite. Aussitôt que cela arrive (ou que quelqu'un entre dans le cercle volontairement), le personnage en question doit réussir un jet de Vigueur (DD 25) ou être transporté dans un royaume infernal cauchemardesque pendant qu'il est remplacé par un grell. À moins que les autres personnages ne réussissent un jet de Détection (DD 25), il leur semblera que la victime a été tout simplement transformée en grell.

Utiliser Varachan

Varachan, le prêtre malfaisant converti au Bien, ne peut plus jeter de sorts mais il a réussi jusqu'à maintenant à cacher cette situation à ses pairs. Il est ainsi parvenu à se maintenir en position mais ne savait pas trop quoi faire ensuite jusqu'à ce qu'il entende parler à travers les branches que des aventuriers causaient quelques ennuis au culte. Il a alors pressenti que les aider serait une façon de commencer à faire pénitence pour ses péchés.

Secrètement, Varachan a donc manipulé les événements pour que la tâche soit plus facile pour les intrus. Cela signifie qu'à tout moment dans l'aventure, quand les choses vont particulièrement mal pour les PJ, il est possible que les forces du Temple reçoivent l'ordre de ne pas insister, que les renforts soient envoyés au mauvais endroit ou encore que les gardes soient dirigés vers un lieu autre que celui où se trouvent les aventuriers. Il se peut même qu'ils trouvent des potions de soins ou d'autres trésors utiles en plein milieu du chemin, ou des informations importantes laissées sur un bout de papier de telle sorte qu'ils ne puissent le manquer. Afin de suivre la progression des personnages, Varachan utilise une *boule de cristal* qui possède aussi le pouvoir de *détection de pensées*. Avec cet objet, il peut savoir non seulement où les personnages se trouvent mais où ils iront par la suite.

Varachan est prudent et ne mettra pas sa situation en péril en intervenant très souvent ; une fois ou deux, tout au plus. Il n'est pas non plus omnipotent ou omniscient et ne peut pas accomplir certaines choses, comme faire cesser un combat en cours.

Il est sans doute préférable que ces interventions amènent les personnages à se douter que quelqu'un les aide de telle sorte que lorsqu'ils rencontreront Varachan, l'événement sera encore plus significatif.

En aucun cas, Varachan ne combattra aux côtés des PJ. Même après les avoir rencontrés, il préférera conserver son poste le plus longtemps possible afin d'accomplir le plus de choses possibles.



Pendant ce temps, dans le royaume infernal, les sens de la victime sont assaillis par des expériences hallucinogènes au-delà de la capacité d'entendement de n'importe quel humain, dans un lieu sans gravité rempli de grells, de couleurs tourbillonnantes jamais vues auparavant, de formes impossibles et de température au-delà du froid et du chaud. Chaque round, la victime doit tenter un jet de Volonté (DD 20). Si elle échoue, elle demeure dans ce terrible endroit et subit un affaiblissement temporaire de 1d3 points de Sagesse. Chaque round que le personnage passe dans le royaume infernal, un autre grell apparaît dans la pièce, jusqu'à concurrence de dix grells.

Les personnages qui voient leur valeur de Sagesse réduite à 0 dans le royaume infernal n'en reviennent plus jamais.

Créatures. Un maximum de 10 grells peut apparaître dans cette pièce étrange. Ils attaquent toute créature qui s'y trouve mais tentent de s'enfuir s'ils sont sérieusement menacés (réduits à moins de la moitié de leurs points de vie).

Grell (jusqu'à 10) ; pv 32 chacun ; voir appendice 1.

44. Grand hall

Un grand hall avec un plafond voûté d'une hauteur de 9 mètres est meublé de plusieurs tables en bois flanquées de bancs. Une portion de la pièce le long du mur oriental est surélevée ; une autre table s'y trouve, avec quatre chaises placées du même côté de telle sorte que ceux qui s'y assoient font face au reste de la salle. Derrière cette table se trouvent six longues bannières pourpres avec, en alternance, des triangles noirs avec des Y renversés et des pyramides à deux paliers inversées.
Le mur occidental possède une étagère à 3 mètres du sol, sur laquelle reposent des gargouilles de pierre grise. Une arche sculptée de crânes ceinture chacune des entrées principales.

Cette pièce est utilisée comme salle de rencontre et comme salle à dîner pour tout le Fanum externe (bien que plusieurs des résidents mangent habituellement dans leurs quartiers privés, à moins qu'une rencontre formelle ne prenne place ici). Les quatre prêtres s'assoient à la table d'honneur, sur la plate-forme.

La pièce à l'ouest est une cuisine avec deux foyers, de nombreuses tables, des planches à découper, des chaudrons, des poêles, de la vaisselle, des plateaux, des chariots de service et différents types de nourriture et d'épices. Un esclave humain travaille ici à préparer le prochain repas.

Humain GdP1 ; pv 2 (non-combattant)

45. Magmatiques (ND 8)

Cette pièce est très chaude. La pierre des murs et du plancher est déformée en plusieurs endroits, comme si elle avait été assouplie par une grande chaleur. Des cendres, des braises et quelques morceaux de métal fondu sont dispersés sur le sol.

Toute personne qui se déplace dans cette pièce doit réussir un jet de Réflexes (DD 13) pour éviter de toucher, sur les murs ou le plancher, un endroit surchauffé par les magmatiques. Si le jet de sauvegarde échoue, le personnage subit 1d6 points de dégâts de feu.

Créatures. Les rêveurs d'apocalypses sont déterminés à garder une troupe de magmatiques sous la main, de sorte qu'ils puissent contrôler le volcan, au cas où ce dernier menacerait de faire éruption à nouveau. Ils croient que les magmatiques pourraient contrôler un tel événement (et ils le peuvent, jusqu'à un certain point). Les prêtres du Fanum externe ont reçu des ordres stricts à l'effet de s'assurer que ces créatures sont bien nourries et satisfaites, afin qu'elles demeurent sur place.

Magmatiques (6) ; pv 9, 10, 8, 13, 14, 7 ; voir *Manuel des Monstres* page 130.

Tactique. Si quelqu'un entre dans cette pièce, les magmatiques n'attaquent pas immédiatement, attendant qu'on les nourrisse ou qu'on leur donne quelque chose à brûler ou à faire fondre. S'ils n'obtiennent pas ce qu'ils désirent au bout de 2 rounds, ces créatures gâtées attaquent, allant même jusqu'à suivre les personnages dans le hall et partout ailleurs où ils vont.

46. Chambre vide

Cette chambre à coucher comporte deux lits avec un cadre en métal, deux commodes en bois foncé et une table ronde à la surface de marbre noire avec quatre chaises. On dirait bien que personne ne vit ici.

Cette pièce serait mise à contribution si des invités additionnels étaient présents.

47. Cornugon invité (ND 10)

Cette pièce est sombre.

La chaleur et l'odeur de souffre sont omniprésentes dans l'air ici. Un grand lit, les draps déchirés et en lambeaux, se dresse au milieu de la pièce. Une longue table en bois supporte le poids d'une carcasse sanglante de bonne taille. D'autres meubles, tels que des chaises et un divan, gisent en morceaux sur le plancher. Un grand coffre a été poussé dans le coin opposé à la porte

Créature. Un diable cornugon réside ici, invité par le culte. Il n'avait pas l'intention de détruire la chambre à coucher qu'on lui a donné mais n'a pas pu s'en empêcher. Une salle meublée pour des humains n'est pas un endroit pour un diable.

Bien plus intéressé par la tyrannie que par la destruction (comme tous les diables), ce cornugon n'a pas été envoyé ici pour établir une alliance mais bien pour espionner les lieux.

Cornugon ; pv 85 ; voir *Manuel des Monstres* page 59.

Tactique. Vous pouvez présumer que le cornugon a un *cercle magique contre le Bien* jeté en permanence sur lui. S'il sait que des ennemis sont proches, il crée un *mur de feu* dans le couloir entre sa chambre et le hall principal. Il crée également une *image accomplie* d'un diantrefosse dans ce feu. S'il est attaqué, il fait exploser avec grand plaisir des *boules de feu*, même s'il se trouve pris dans le rayon de celle-ci et utilise son pouvoir de *frayeur* pour pousser ses ennemis dans le mur enflammé. Si ses ennemis semblent résistants au feu, il utilise plutôt des *éclairs*.

S'il est vraiment dans de beaux draps, il se téléporte dans l'aire 44 et convoque des barbazus pour garder ses adversaires à distance pendant qu'il régénère.

Trésor. Le coffre est verrouillé (jet de Crochetage, DD 25) mais il n'est pas piégé. Le diable y conserve 650 pa, 130 po, deux flasques de feu grégeois (qu'il boit) et un sac de dix perles (valeur de 120 po chacune).

48. Ambassadeurs drows.

Cette pièce est sombre.

L'odeur d'un parfum et d'un encens fortement épicés flotte dans la pièce. Deux lits avec un cadre métallique et des draps noirs sont présents, de même que deux commodes, deux chaises, un divan et une table, tous construits en bois noir. Le mur du nord porte un gros symbole de l'Œil élémentaire ancestral. Deux manteaux noirs sont suspendus à des crochets, près de la porte.

Créatures. Deux représentants des forces drows qui supportèrent autrefois un soulèvement parmi des tribus de géants, sous les auspices de la maison noble drow nommée Eilservs, sont présentement hébergés ici, invités du Fanum externe et des rêveurs d'apocalypse.



Ces elfes noirs ne servent pas Lolth mais plutôt l'Œil élémentaire ancestral. Ils ont appris seulement récemment que leur divinité était en fait le même dieu que le noir Tharizdun mais ils se sont ajustés sans peine à ce nouvel état des choses.

Ils font de leur mieux pour s'insinuer dans les affaires politiques du Fanum externe. Ils savent que quelque chose de gros est en train de se tramer et que cela implique le Temple du Mal élémentaire.

Maracla ; drow (f) Prê9 ; pv 44 ; voir appendice 3.

Dirasse ; drow (m) Mag10 ; pv 27 ; voir appendice 3.

Tactique. Malgré leur nature chaotique, ces deux elfes noirs collaborent très bien ensemble. Maracla est continuellement sous l'effet de *force de taureau* et jette *endurance* sur Dirasse. Ce dernier est toujours sous l'effet d'*armure de mage* et *grâce féline*.

Lorsqu'elle se prépare pour le combat, Maracla jette *faveur divine*, *panoplie magique* et *liberté de mouvement*, dans cet ordre, pendant que Dirasse lance *bouclier*, *invisibilité suprême*, *lévitation* et *antidétection*.

Au combat, Maracla attaque avec *contagion*, *blessure critique* et *exécution*. Si elle ou Dirasse sont sérieusement blessés, elle bat en retraite pour se soigner, lévitant au besoin pour soigner Dirasse. Dirasse lance *éclair*, *cône de froid* et *tempête de grêle*. Si ses ennemis le voient malgré son invisibilité, il se lance *peau de pierre* et se jette au combat avec *toucher vampirique*.

Les drows sont un peu craintifs du cornugon de l'aire 47.

Suites de la rencontre. S'ils sont alertés à l'effet que de dangereux intrus sont présent dans le Fanum externe, ils ne se contentent pas de rester dans leur appartement et d'attendre. Au contraire, ils se déplacent vers un endroit plus facilement défendable avec d'autres, comme Hédrack ou Naquent.

49. Esclaves

Créatures. Deux esclaves humains sont en train de travailler ici, nettoyant le plancher. Ils ont des serpillières et des seaux. Comme les esclaves de l'aire 35, ils sont esclaves depuis longtemps déjà, sont maltraités et mal nourris.

Humains GdP1 (2) ; pv 1, 3 (non-combattant)

50. Quartier de maître Ralouvet

Des rideaux noirs couvrent les murs de cette chambre et trois grands triangles de l'Œil élémentaire ancestral sont suspendus au plafond avec de lourdes chaînes. Un lit, une table de chevet, une commode, une garde-robe, un coffre et plusieurs bibliothèques meublent la pièce.

Les bibliothèques renferment des livres sur la géographie, les peuples, la magie et la science. La garde-robe est étrangement vide (ou presque), tout comme le coffre. Sur la commode se trouve une lettre encore scellée et adressée à Ralouvet, de la part de Naquent. Elle lui signifie qu'à son retour de la forteresse avec les reliques, il devra se présenter devant maître Hédrack pour faire un rapport complet.

Créature. Si Ralouvet a survécu et est revenu d'Hommlet, il vient ici et ouvre la lettre. Voir chapitre 1.

LE FANUM INTERNE

Toutes les aires du Fanum interne, depuis la Cour dévastée jusqu'à l'intérieur de l'Éperon noir, sont maudites, saturées qu'elles sont par des multiples sorts de *sanctification maléfique* jetés par un lanceur de sorts de niveau 15. En plus de l'effet de *protection contre le Bien* et du malus de malfaisance de –4 aux tentatives de renvoi des morts-vivants (+4 pour l'intimidation des morts-vivants), la *sanctification maléfique* accorde à tous les êtres d'alignement mauvais un effet semblable à celui du sort *aide*.

Ajustement ad hoc des PX. À cause de la présence des *sanctifications maléfiques*, octroyez un 10 % additionnel en points d'expérience pour chacune des créatures défaites dans le Fanum interne.

La Cour dévastée (ND 14)

Comme dans une scène venue directement des Enfers, l'intérieur du cratère est une vaste cour de roc volcanique inégal et craquelé, partiellement dissimulé par des volutes de brumes sulfureuses. L'air chaud et sec vous brûle l'intérieur du nez et de la bouche. Au centre de la cour se trouve une tour noire au lustre mat du fer, enfoncée dans une plaie béante du sol comme un clou dans la chair d'un crucifié. Le sol semble se recroqueviller pour ne pas toucher à cette étrange structure qui est donc entourée d'une large tranchée ; les murs noirs de la tour plongent à l'intérieur et disparaissent de la vue. Des fentes, laissant passer une infernale lueur rouge venue du dessous, partent de la plaie et s'étendent à travers la cour. Aucune fenêtre n'est visible sur la tour et la seule porte en vue n'est accessible que par un pont étroit jeté au-dessus de la tranchée.

La Cour dévastée se trouve à environ 4 mètres au-dessus du niveau du Stalagos. Les murs internes du cratère s'élèvent à une hauteur de 60 mètres tout autour.

Une porte secrète existe dans la partie occidentale de la paroi du cratère entourant la cour dévastée ; elle pivote en son centre. Un jet de Fouille (DD 25) permet de la localiser. Elle conduit à l'aire 42 du Fanum externe.

Créatures (trois rencontres, chacune ND 11). Trois groupes distincts de huit nécrophages particulièrement puissants (8 DV) chassent dans la Cour dévastée, mettant à profit le terrain inégal pour préparer des embuscades.

Ces créatures sont connues sous le non de nécrophages noirs et des obex ont été marqués au fer rouge dans la peau de leur front. Ils portent des vêtements noirs réduits en lambeaux et des cuirasses de même couleur. Leur peau est blanc laiteux.

Nécrophages noirs (8 DV) (8) : pv 54, 50, 65, 51, 56, 64, 48, 70 (+4 d'*aide* et de *sanctification maléfique* déjà inclus) ; ajoutez +6 à la CA (+5 à cause de l'armure), +2 Dex, +2 aux jets d'attaque, +1 aux jets de Vigueur, + 2 aux jets de Réflexes et de Volonté, –3 aux jets d'Escalade ; voir *Manuel des Monstres* page 143.

Tactique. Ces nécrophages restent en groupe, utilisant leur compétence de Déplacement silencieux pour se rapprocher de leurs proies et les attaquer. Si un des groupes engage le combat avec des ennemis, le son de la bataille attire un des deux autres groupes qui arrive sur les lieux du combat 1d4+2 rounds plus tard, de sorte qu'ils finissent par attaquer en trois vagues successives, forçant sans doute les prêtres à utiliser plusieurs tentatives de renvoi des morts-vivants pour leur faire face.

Ajustement ad hoc des PX. Considérez chacun des nécrophages comme un monstre de FP 5.

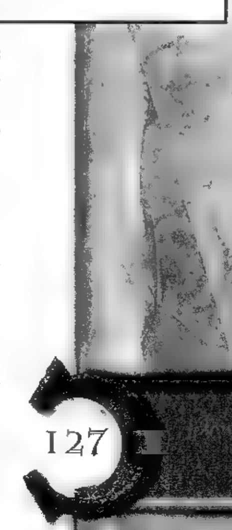
Niveau de difficulté du Fanum interne

Les rencontres à l'intérieur de la tour sont particulièrement difficiles. Si les PJ arrivent directement du Fanum interne sans avoir reçu d'aide de Varachan, ils ne pourront sans doute pas les vaincre sans une bonne dose de chance ou un jeu particulièrement soigné. Même avec l'aide du prêtre repenti ou l'expérience acquise en s'attaquant au Temple du Mal élémentaire en premier, la Triade pourrait s'avérer plus puissante que ce que les personnages peuvent affronter. Il est donc probable que les membres de la Triade parviendront à s'échapper si besoin est pour revenir harceler les PJ plus tard dans la campagne, avec un nouveau plan pour libérer leur dieu.

La plaie et les fentes

L'Éperon noir ne touche pas la pierre dans laquelle il a été « enfoncé » avant d'atteindre une profondeur de 18 mètres sous la surface de la Cour dévastée. Aussi, la tranchée tout autour et les fentes ont-elles des profondeurs variant entre 9 et 18 mètres. La fumée sulfureuse est très épaisse autour de ces failles et la lueur du magma filtre à travers celle-ci.

Tomber dans une fente n'occasionne que les dégâts normaux d'une chute (jetez un d% : 01–40, 9 mètres de profondeur pour 3d6 points de dégâts, 41–60, 12 mètres de profondeur pour 4d6 points de dégâts, 61–80, 15 mètres de profondeur pour 5d6 points de dégâts, 81–100, 18 mètres de profondeur pour 6d6 points de dégâts).





À cause de la pente, tomber dans la plaie elle même ressemble davantage à une glissade incontrôlée (voir vue latérale de l'Éperon noir dans le livret de cartes) mais inflige quand même 6d6 points de dégâts de chute (profondeur de 18 mètres). La glissade se termine dans la lave et celle-ci inflige 20d6 points de dégâts par round.

L'ÉPERON NOIR

La tour est constituée de fer noir renforcé d'adamantium pour pouvoir supporter le poids de la Pierre des songes à l'intérieur. Les murs et les planchers de la tour ont une solidité de 15, pr 420 et RM 30. La RM est prise en compte lors de tentatives de téléportation, scrutation et autres à travers les murs, de même que pour des sorts affectant directement les murs tels que *désintégration*, *passe-muraille*, etc. L'Éperon noir est invulnérable à la chaleur et au feu. Sa construction et de sa mise en place ont impliqué une magie d'une puissance si incroyable qu'elle a fissuré le centre du cratère jusqu'à son noyau volcanique.

L'Éperon noir a quatorze niveaux et cinq d'entre eux sont souterrains.

Le toit et la partie supérieure de la tour

Toute créature d'alignement autre que mauvais s'approchant à 45 mètres ou moins du niveau supérieur de l'Éperon noir doit réussir un jet de Volonté (DD 20) pour éviter d'être submergée par le Mal qui en émane. Ceux qui succombent tombent inconscients pendant 1d6 minutes et subissent un affaiblissement temporaire de 1d6 points de Sagesse. Ce jet de sauvegarde doit être effectué toutes les heures passées dans la zone d'effet.

Le pont et la porte (ND 12)

Le pont mesure 3 mètres de largeur et est constitué de fer d'une épaisseur de 15 centimètres. Il a une solidité de 10, pr 180 et DD 45 pour casser.

La porte, faite d'adamantium d'une épaisseur de 7,50 centimètres, est intelligente et parle par télépathie. Elle a une solidité de 10, pr 120 et DD 50 pour enfoncer. Tout comme le reste de la tour, elle a aussi une RM de 30. Elle peut également utiliser chacun des pouvoirs magiques suivants, trois fois par jour, tout comme le ferait un jeteur de sorts de niveau 10 :

Détection du Bien
Détection du Mal
Détection de pensées
Éclair
Mur de feu
Terreur
Convocation de monstres V
Renvoi
Débilité

Il n'existe aucune façon « d'ouvrir » la porte ; elle s'ouvre d'elle-même. La porte interroge toute personne qui s'approche et qu'elle ne reconnaît pas (c'est-à-dire qui n'est ni un rêveur d'apocalypse, ni un des gardiens vivant dans la tour) et alerte immédiatement les gardiens du niveau 1. Elle utilise *détection de pensées* pour tenter de déterminer si une personne ment. Si elle n'est pas satisfaite des réponses qu'elle reçoit, elle refuse de s'ouvrir. Elle n'utilise pas ses pouvoirs de façon offensive à moins d'être attaquée.

Ajustement ad hoc des PX. Octroyez des PX pour cette rencontre comme si la porte était un monstre de FP 12.

Niveau 1. Gardiens (ND 12)

Cette pièce ronde est baignée par une lumière ambiante dont la source n'est pas discernable. Cette lumière se reflète sur une pierre multicolore enchâssée dans le plafond ; elle mesure 3 mètres de diamètre et fait saillie de 1,50 mètre dans la salle, dont le plafond est situé à au moins 9 mètres

de hauteur. La pierre semble faite d'un minéral étrange, comme vous n'en avez jamais vu dans ce monde. De grandes tiges de métal rayonnent de la pierre vers les parois de la tour, comme une grande roue dont la pierre serait le moyeu. Ces tiges rejoignent d'autres structures semblables plus épaisses sur les murs et qui semblent constituées d'adamantium.

Un escalier en fer forgé s'élève dans la partie occidentale de la tour, permettant de rejoindre l'étage supérieur. Le plancher de la pièce comporte de vieilles éclaboussures brun rougeâtre et quelques morceaux d'os traînent ici et là.

Un panneau secret se trouve dans le mur faisant face à la porte (jet de Fouille, DD 28). Derrière le panneau se trouve un clou de pierre noire. Quiconque le touche est immédiatement téléporté au milieu du sous-niveau 1.

Créatures. Deux demi-dragons/demi-tyrannosaures semi-intelligents vivent sur ce niveau de la tour ; l'un est un rejeton d'un dragon noir et l'autre, d'un dragon bleu. Chacun possède la peau écailleuse de la couleur de son parent dragon, de grands avant-bras musclés avec des griffes draconiennes et des ailes de chauves-souris ayant été chirurgicalement recouvertes de plaques de fer. Ces ailes modifiées ne leur permettent plus de voler mais peuvent être utilisées de manière défensive, ajoutant +4 à leurs CA.

Demi-dragons/demi-tyrannosaures (2) ; pv 194, 199 (+4 d'*aide* et de *sanctification maléfique* déjà inclus) ; voir appendice 3.

Tactique. Ces puissantes créatures n'attaquent rien que la porte laisse entrer volontairement. Ils sont, dans les faits, des serviteurs de la porte, beaucoup plus intelligente qu'eux. Les demi-dragons sont suffisamment intelligents pour dire quelques mots mais ils sont difficiles à comprendre. Si la porte les avertit par voie télépathique de la présence d'intrus hostiles, ils commencent à rugir pour avertir ceux qui se trouvent à l'étage supérieur.

Dans un combat, ils utilisent simultanément leur souffle au premier round. Ils s'approchent ensuite pour attaquer avec leurs griffes et leur morsure dévastatrices.

Tactique. Si Tychon est alerté de la présence d'intrus hostiles par le rugissement des tyrannosaures, il descend et jette les sorts suivants, dans l'ordre, sur ces créatures : *résistance à la magie, force de taureau* à effet étendu et *bouclier de la foi* sur les deux (toujours sur le dragon noir en premier).

Ajustement ad hoc des PX. Octroyez un 20 % additionnel en points d'expérience pour cette rencontre.

Niveau 2. Rêveurs d'apocalypse (ND 11)

Une pierre multicolore s'élève depuis le plancher jusqu'au plafond, s'élargissant au fur et à mesure de telle sorte qu'elle fait environ 3,60 mètres de diamètre à la base mais près de 9 mètres tout en haut. Une lumière provenant d'une source inconnue, de la pierre elle-même peut-être, vient se refléter sur ses facettes. La pierre est juste assez translucide pour voir l'autre côté de la tour, tout en formes sombres.
L'escalier de fer continue à s'élever en s'enroulant sur lui-même jusqu'à l'étage suivant. Six seuils de portes de lumière ocre sont placés autour de l'étrange pilier de pierre. Une armoire d'ébène se trouve dans la partie orientale de la pièce, contre le mur. Une chandelle unique est allumée à son sommet.

Cette chambre est utilisée comme quartiers communautaires par les rêveurs d'apocalypses n'ayant pas encore complètement succombé à l'attrait de la Pierre des songes, bien que la plupart d'entre eux se trouvent en ce moment dans le temple du Mal élémentaire (voir partie 3).

Chacun des seuils de portes s'ouvre sur un espace extradimensionnel, assez similaire au *manoir somptueux de Mordenkainen*. Cet espace est un cube de 6 mètres de côté qui comporte des panneaux muraux de bois foncé et qui renferme un lit au cadre de bois, une garde-robe, un coffre, un bain de marbre, deux tables (une plus petite à côté du lit et une plus grande du côté opposé), trois chaises, un divan et un chandelier suspendu, plein de bougies.

Cinq de ces espaces sont vides, comme si leur résident était parti (ce qui est vrai). Le sixième est habité, sa garde-robe est remplie de vêtements et d'effets personnels et le coffre est verrouillé (jet de Crochetage, DD 30).

Créature. Tychon est un prêtre de niveau 9/rêveur d'apocalypse de niveau 2 humain ; c'est l'un des rares qui n'a pas succombé aux rêveries de la Pierre des songes (voir niveau 4 et 5). C'est un homme de petite stature mais, comme tous les rêveurs d'apocalypse, il porte de longues robes amples violettes qui dissimulent son apparence physique et un heaume noir qui ne révèle que ses yeux. Le heaume présente deux longs éperons, un de chaque côté.

Tychon ; humain Prê9/Rêv2 ; pv 56 (+4 d'*aide* et de *sanctification maléfique* déjà inclus) ; voir appendice 3.

Tactique. Si Tychon est alerté de la présence d'intrus par le rugissement des tyrannosaures, il descend et jette les sorts suivants, dans l'ordre, sur ces créatures : *résistance à la magie, force de taureau* à effet étendu et *bouclier de la foi* sur les deux (toujours sur le dragon noir en premier).

Tychon est lui-même sous l'effet des sorts *force de taureau* à effet étendu et *endurance* à tout moment. En combat, il boit sa *potion de rapidité* et jette des sorts d'*injonction suprême*, d'*immobilisation de personne* et de *convocation de monstres*. Il passe en corps à corps éventuellement, jetant des sorts tels que *blessure critique* et *poison* (en les jetant sur la défensive au besoin) et attaquant avec dans le même round.

Piège (ND 6). Un tube à parchemin placé dans le coffre est piégé par un *glyphe de garde divin*.

Glyphe de garde divin : FP 4 ; rayonnement d'énergie de feu, 1,50 m de rayon (5d8 de dégâts de feu) ; jet de Réflexes pour demi-dégâts (DD 19) ; Fouille (DD 31) ; Désamorçage/sabotage (DD 31).

Trésor. L'armoire contient 10 potions de *pas de rêve*, une potion spéciale qui permet à celui qui en boit de se déplacer à travers la Pierre des songes (un objet solide autrement). L'effet de la potion dure aussi longtemps que le personnage se trouve à l'intérieur de la Pierre des songes.

Le coffre verrouillé dans l'un des espaces extradimensionnels contient les objets de valeur de Tychon ; 450 po, un bracelet d'or et d'argent délicatement gravé (valeur de 240 po), une *potion de vision dans le noir*, et un parchemin dans un tube de cuivre piégé avec un *glyphe de garde divin*. À l'intérieur du tube se trouve un parchemin

Dormir dans le Fanum interne

Les créatures d'alignement autre que mauvais qui dorment dans le Fanum interne sont confrontées à d'étranges dangers. Une des tormantes se trouvant sur les niveaux 4 et 5 visite les personnages pendant qu'ils rêvent. À moins qu'un personnage ne puisse la chasser (la tuer) par lui-même (supposez que le PJ rêveur est complètement reposé, équipé et prêt, bien qu'aucune ressource, sort, charge ou autre, ne soit réellement utilisée durant le rêve), il connaît une nuit agitée et remplie de cauchemars et subit une diminution permanente d'un point de Constitution.

Normalement, les tormantes ne hantent que les rêves des personnages d'alignement chaotique ou mauvais mais ce n'est pas le cas ici. Normalement également, la victime doit être sous forme éthérée pour pouvoir défaire la tormante mais ce n'est pas le cas non plus ici. De plus, défaire une tormante dans un rêve ne signifie pas que les tormantes de l'Éperon noir sont affectées d'une manière ou d'une autre. Par contre, quiconque combat une tormante pendant son sommeil ne manquera pas de la reconnaître lorsqu'il la rencontrera en chair et en os.

Finalement, bien qu'il n'y ait que deux tormantes dans l'Éperon noir, elles peuvent s'en prendre à plusieurs personnages endormis au cours d'une nuit.



avec les sorts suivants : *rappel à la vie, festin des héros, communion* et *cercle de guérison*.

Dans un compartiment secret au fond du coffre (jet de Fouille, DD 25) se trouve une masse de 1,5 kilogramme de matière onirique. C'est un petit morceau de la Pierre des songes. Cette pièce provenant de l'univers du royaume des songes peut être transformée en n'importe quel objet ordinaire de masse correspondante juste en la touchant et en se concentrant (ce qui nécessite une action simple et la réussite d'un jet de Concentration, DD 15). Elle conserve cette forme pour une période de 24 heures (après quoi elle reprend sa forme habituelle de roche multicolore) ou jusqu'à ce qu'une nouvelle forme soit choisie. Elle peut donc être transformée en lance de bois, en cadenas d'adamantium ou en un long parchemin. Elle peut, dans sa nouvelle forme, être brisée, déchirée ou fracassée, dans lequel cas elle retourne immédiatement sous sa forme de roche (entière).

Niveau 3. Serviteur démoniaque (ND 13)

Cet étage de la tour, d'une hauteur de 9 mètres, est à moitié rempli par la colonne de pierre multicolore qui s'élève du plancher au plafond, s'élargissant toujours davantage vers le haut. Quelques grandes plumes grises sont éparpillées dans la salle et les lieux empestent la viande avariée.

Créature. Un vrock a jeté ses pénates dans cette pièce, appelé de façon permanente pour exaucer les désirs des rêveurs d'apocalypse. Il joue le rôle de gardien, de messager et de valet en général, bien qu'il dispose d'une grande puissance souvent sous-estimée par les prêtres de la tour.

Vrock : pv 73 (+4 d'*aide* et de *sanctification maléfique* déjà inclus) ; voir *Manuel des Monstres* page 42.

Tactique. Le vrock attaque quiconque ne lui dit pas « Tharizdun règne » ou ne montre pas une clef maîtresse lorsqu'il l'aperçoit. La plupart des habitants de la tour ont pris l'habitude de prononcer la phrase en montant les marches. Il attaque également tous ceux que l'un des membres de la Triade lui ordonne d'attaquer.

En combat, il commence par jeter *image miroir* pour sa défense puis se jette au corps à corps. S'il perd plus de la moitié de ses points de vie, il se téléporte de l'autre côté de la salle (derrière la pierre) pour tenter d'utiliser son pouvoir de convocation afin d'appeler un autre vrock.

Niveau 4 et 5. La Pierre des songes (ND 11)

Presque tout l'espace de la pièce est occupé par l'immense pierre située en son centre et qui s'élève du plancher au plafond. Des formes sombres semblent flotter très lentement dans la pierre, comme à la dérive.

Il n'y a que la Pierre des songes sur ces deux niveaux. Bien qu'on puisse y pénétrer ailleurs en utilisant le *pas de rêve*, on y accède le plus souvent par l'un de ces deux niveaux.

La Pierre des songes fut amenée ici il y a de ça des années. Elle sert de conduit entre Tharizdun, le dieu emprisonné et ses plus puissants prêtres. Grâce à un puissant élixir connu sous le nom de *pas de rêve* (trouvé au niveau 3), un individu peut entrer dans la pierre et se mettre à y flotter, comme s'il n'y avait plus de gravité. Les personnages à l'intérieur de la Pierre des songes peuvent se déplacer comme s'ils nageaient avec une charge légère.

Pendant qu'ils se trouvent dans la Pierre des songes, les personnages entendent d'étranges et sinistres murmures, la plupart du temps incompréhensibles, comme s'ils écoutaient quelqu'un leur murmurer des choses horribles dans leur sommeil. Tous ceux qui se trouvent dans la Pierre des songes doivent réussir un jet de Volonté (DD 10 + 1 pour chaque jet précédent) toutes les heures ou entrer dans une transe semblable au sommeil, transe de laquelle rares sont ceux qui émergent (seule l'intervention d'un dieu ou un sort de *souhait* ou de *miracle* peut faire revivre ce personnage). Ceux qui se retrouvent dans cet état sont en communion constante avec le Dieu Noir, une expérience pour le moins aliénante.

Les sorts jetés par ceux se trouvant sous l'effet du *pas de rêve* fonctionnent de façon normale à l'intérieur de la Pierre des songes et peuvent même être lancés à ceux se trouvant en dehors de la pierre (mais l'inverse n'est pas vrai). Les sorts jetés depuis l'extérieur sur la pierre elle-même, tels que *désintégration, transmutation de la pierre en boue, passe-muraille* et autres, fonctionne normalement mais ils attirent la foudre non seulement des tormantes mais également de Tharizdun lui-même. Quiconque attaque la Pierre des songes doit réussir un jet de Sagesse (DD 20) ou devenir fou, comme s'il était frappé par le sort *aliénation mentale*.

Plusieurs rêveurs d'apocalypses ont été « perdus » à l'intérieur de la pierre, incapables de quitter (et ne le désirant pas) les sombres rêveries que leur communion avec leur dieu emprisonné a fait naître dans leur esprit. Il y a en ce moment sept de ces prêtres maléfiques qui dérivent dans la pierre, où ils sont complètement sans défense et ne réagissent à aucun stimulus. Un des rêveurs d'apocalypse est un troglodyte, un autre un kuo-toa, un troisième un elfe, un quatrième un demi-orque et tous les autres sont des humains.

Créatures. Deux tormantes veillent sur les rêveurs d'apocalypses dans la pierre. Elles attaquent quiconque menace leurs « protégés ».

Tormantes (2) : pv 40, 56 (+4 d'*aide* et de *sanctification maléfique* déjà inclus) ; voir *Manuel des Monstres* page 175.

Tactique. Les tormantes n'hésitent pas à jeter *projectile magique* ou *rayon affaiblissant* à ceux se trouvant à l'extérieur de la pierre, s'ils semblent représenter une menace. Elles ne quittent pas la Pierre des songes.

Piège. Toute créature d'alignement autre que mauvais s'approchant à 45 mètres ou moins du niveau supérieur de l'Éperon noir (cela comprend les niveaux 4 à 8) doit réussir un jet de Volonté (DD 20) pour éviter d'être submergée par le Mal qui en émane. Ceux qui succombent tombent inconscients pendant 1d6 minutes et subissent un affaiblissement temporaire de 1d6 points de Sagesse. Ce jet de sauvegarde doit être effectué toutes les heures passées dans la zone d'effet.

Niveau 6. Augure des changements (ND 11)

Au sommet des escaliers conduisant dans cette pièce (et au bas des escaliers qui conduisent encore plus haut), ces mots ont été gravés dans le plancher en lettres scriptes :
« La faveur du Dieu Noir sourit à ceux qui sont prêts à risquer beaucoup pour obtenir beaucoup ».

Une voix vous interpelle de l'autre côté de la pierre multicolore, dans un timbre ressemblant à deux pierres tombales frottées l'une contre l'autre : « Faites le tour jusqu'ici et voyez si la fortune des dieux vous sourit ».

De l'autre côté de la pierre, à l'endroit marqué d'un X sur la carte, se trouve un personnage squelettique enveloppé dans une robe noire et assis derrière une table de pierre violette (un autel en fait). Étendues devant lui se trouvent plusieurs grandes cartes à jouer en vélin richement décoré. Une douzaine de bougies allumées placées dans de hauts chandeliers noirs reposant sur le sol ont été disposées en demi-cercle derrière lui.

Créature. Cette créature est un simple squelette, enchanté de manière à avoir une résistance au renvoi des morts-vivants de +10 (en plus des effets de la *sanctification maléfique*) et une intelligence allant au-delà de son état habituel d'automate (son score d'intelligence est 8). Les cartes sont des *cartes merveilleuses*.

Squelette de taille M : pv 16 (+4 d'*aide* et de *sanctification maléfique* déjà inclus) ; résistance au renvoi des morts-vivants +10 , voir *Manuel des Monstres* page 166.



Le squelette et les cartes ne représentent que les forces du chaos inhérentes au culte de Tharizdun. Tirer une carte est la façon d'accomplir le Rituel de la chance pour honorer le Dieu Noir. Ce rituel consiste, pour toute personne consentante, à annoncer combien de cartes elle tirera puis les retourner, en subissant les inconvénients ou en profitant des bénéfices qui en résulte. Le squelette n'est que le croupier. À chaque fois qu'une carte néfaste pour le personnage est tirée, le squelette ricane.

Si le squelette est attaqué, il ne se défend pas. S'il est détruit, toutes les chandelles s'éteignent immédiatement. Toux ceux ayant pris part à sa destruction doivent réussir un jet de Volonté (DD 25) ou recevoir une malédiction directement de Tharizdun. Les victimes subissent un malus permanent de morale de –2 sur tous leurs jets d'attaque, de dégâts et de compétence. Seul un être de statut divin ou quasi divin, ou un *souhait* ou un *miracle*, peut délivrer la victime de cette malédiction.

Trésor. Sur les cuisses du squelette se trouve une boîte en ivoire (valeur de 100 po) servant à ranger les cartes.

Piège. Toute créature d'alignement autre que mauvais s'approchant à 45 mètres ou moins du niveau supérieur de l'Éperon noir (cela comprend les niveaux 4 à 8) doit réussir un jet de Volonté (DD 20) pour éviter d'être submergée par le Mal qui en émane. Ceux qui succombent tombent inconscients pendant 1d6 minutes et subissent un affaiblissement temporaire de 1d6 points de Sagesse. Ce jet de sauvegarde doit être effectué toutes les heures passées dans la zone d'effet.

Niveau 7. Sanctuaire des égarés

Ce niveau est divisé en deux aires.

1. Entrée

Des plaques carrées de pierre grise, de 30 centimètres de côté, ont été enchâssées ici et là dans le plancher en fer noir de cet espace circulaire entourant la pierre multicolore. Chacune d'entre elles porte le symbole du Dieu noir. Quatre tapisseries sont accrochées au mur, près de la porte de fer. Chacune d'elles dépeint une scène de destruction par les éléments : inondation, tremblement de terre, tornade et bâtiment en feu.

La porte a un énorme crâne gravé dans le fer et rempli d'un matériau rougeâtre quelconque.

La porte conduisant à l'aire 2 est en fer (solidité 10, pr 60, DD 28 pour enfoncer).

Piège. Toute créature d'alignement autre que mauvais s'approchant à 45 mètres ou moins du niveau supérieur de l'Éperon noir (cela comprend les niveaux 4 à 8) doit réussir un jet de Volonté (DD 20) pour éviter d'être submergée par le Mal qui en émane. Ceux qui succombent tombent inconscients pendant 1d6 minutes et subissent un affaiblissement temporaire de 1d6 points de Sagesse. Ce jet de sauvegarde doit être effectué toutes les heures passées dans la zone d'effet.

2. Sanctuaire

Le mur extérieur de cette salle circulaire faisant le tour de la pierre multicolore est couvert de tapisseries de 3,60 mètres de hauteur et de 90 centimètres de largeur. Chacune montre un seul individu, homme ou femme et habituellement humain, errant en un lieu terrifiant. Un marche dans un labyrinthe souterrain, un autre à travers une plaine dévastée et sans vie, un troisième dans une forêt sombre et menaçante et un quatrième dans les rues d'une cité sinistre. Chacune donne une impression de danger se cachant dans l'ombre et de recoins sombres dissimulant différentes menaces.

Un petit sanctuaire peut être aperçu complètement à l'autre extrémité de la salle, en faisant le tour de la pierre. Il consiste en une dalle de pierre noire sur laquelle repose une petite boîte de bois qui ressemble à un très petit cercueil, à côté d'une unique chandelle de grande taille. Sur la dalle sont inscrits les mots suivants en très grosses lettres : « Les ennemis du Dieu Noir mourront perdus, seuls et sans être pleurés. Leurs âmes sans vie le nourriront, éteintes comme l'insignifiante flamme d'une inutile chandelle. »

Il ne se passe rien, jusqu'à ce que la chandelle soit allumée puis éteinte. À ce moment-là, un petit fruit noir, semblable à une cerise, apparaît à l'intérieur du cercueil. Si un personnage mange le fruit, il obtient un bonus inné de +1 à la valeur d'une de ses caractéristiques, déterminée au hasard. Une voix lui parle dans sa tête dans un timbre bas et tonitruant : « Sois béni esclave, comme toi, je me nourris de l'énergie des autres ».

Puis un des personnages se trouvant dans le sanctuaire, autre que celui ayant mangé le fruit et choisi au hasard, subit une diminution permanente d'un point à la valeur d'une de ses caractéristiques, déterminée au hasard. La façon la plus sûre d'utiliser le sanctuaire est de le faire seul.

Si un personnage mange plus d'un fruit, il entend le message télépathique suivant, dans la même voix tonitruante qu'auparavant : « Je ne suis pas un dieu généreux ou prodigue. Souffre les conséquences d'avoir trop présumé ».

Le personnage disparaît comme s'il était sous l'effet d'un sort *dédale*. Le labyrinthe dans lequel il est jeté est un endroit rempli d'horribles menaces et de terreurs affolantes. Le personnage doit réussir deux jets de Volonté (tous les deux avec un DD de 20). S'il rate le premier, il subit une diminution permanente de deux points de la caractéristique où il avait fait un gain en mangeant le premier fruit. S'il échoue le second jet, il devient fou de manière permanente, comme s'il était affecté par un sort d'*aliénation mentale* à son retour du labyrinthe.





Niveau 8. La Triade

Toute créature d'alignement autre que mauvais s'approchant à 45 mètres ou moins du niveau supérieur de l'Éperon noir (cela comprend les niveaux 4 à 8) doit réussir un jet de Volonté (DD 20) pour éviter d'être submergée par le Mal qui en émane. Ceux qui succombent tombent inconscients pendant 1d6 minutes et subissent un affaiblissement temporaire de 1d6 points de Sagesse. Ce jet de sauvegarde doit être effectué toutes les heures passées dans la zone d'effet.

Toutes les portes de ce niveau sont en fer (solidité 10, pr 60, DD 28 pour enfoncer) et ne s'ouvrent qu'au toucher d'une clef maîtresse.

La Triade

La Triade est constituée de trois rêveurs d'apocalypse ayant connu une ascension à travers les rêveries de la Pierre des songes, altérés à jamais afin de devenir les chefs du culte de Tharizdun. Ce sont les plus puissants serviteurs du Dieu Noir actuellement en vie. Ils sont si terrifiants, en fait, que même les autres rêveurs d'apocalypse ne peuvent supporte leur présence. La Triade occupe donc ce niveau et sont les seuls êtres ayant accès au Tabernacle au-dessus.

Le Premier est un prêtre niveau 10/rêveur d'apocalypse niveau 5 humain. Il fait partie du culte depuis plus longtemps que n'importe quel autre membre actuel et prétend se souvenir des jours où le Dieu Noir était libre (c'est un mensonge cependant). Sa longévité surnaturelle est maintenue en se nourrissant de la force vitale des autres, avec des drogues et par le biais de la magie noire.

Le Second est un prêtre niveau 7/rêveur d'apocalypse niveau 1 aboleth. Il est actuellement dans le Temple du Mal élémentaire (voir aire 30 du chapitre 7). Nouveau venu dans la Triade, le Second est en fait l'être le plus vieux de tous et peut effectivement se rappeler des jours avant que Tharizdun ne soit emprisonné mais seulement à travers la mémoire raciale assimilée de tous les aboleths.

La Troisième est une prêtresse niveau 8/rêveuse d'apocalypse niveau 5 demi-élémentaire de l'Air. La Troisième est née sur le plan élémentaire de l'Air et fut élevée à la cour de Yan-C-Bin, la Princesse des élémentaires de l'Air maléfique. Elle fut présentée en cadeau au culte de l'Œil élémentaire ancestral et s'est frayé un chemin jusqu'à sa position actuelle.

1. Antichambre (ND 8)

Chaque mur de cette pièce comporte une grande ziggourat noire inversée. Les seuls meubles sont une table triangulaire et deux chaises. Un plateau d'acier repose sur la table ; il est muni d'un démon sculpté d'un côté qui semble regarder avec avidité le contenu du plateau, sauf que celui-ci est vide.

Une porte de fer est située dans chaque mur.

Les membres de la Triade se rencontrent occasionnellement ici et mangent ensemble. Il n'y a que deux chaises parce que le Second ne peut pas utiliser de chaise.

Piège. Un *symbole d'aliénation mentale* a été gravé dans le plancher. Il est activé lorsque quiconque (sauf les membres de la Triade) regarde la rune.

Symbole d'aliénation mentale : FP 8 ; rayon de 18 m affectant un nombre de créatures totalisant jusqu'à 150 pv ; jet de Volonté annule (DD 22) ; Fouille (DD 33) ; Désamorçage/sabotage (DD 33).

Trésor. Le plateau avec le démon agit comme une *baguette de création de nourriture et d'eau* avec 35 charges.

2. Quartiers du Second (ND 4)

La porte donnant sur cette pièce depuis l'aire 1 comporte un symbole ressemblant à un crâne entortillé dans les anneaux d'un tentacule. C'est aussi un *glyphe de garde* qui projette de l'acide lorsque quelqu'un d'autre qu'un membre de la Triade ouvre la porte.

Glyphe de garde : FP 4 ; jet d'acide, 1,50 m de rayon (5d8) ; jet de Réflexes pour demi-dégâts (DD 14) ; Fouille (DD 28) ; Désamorçage/sabotage (DD 28).

La pièce derrière la porte ouverte est remplie d'eau qui semble contenue à l'intérieur par une force magique. Une grotte de corail a été installée au centre de la salle.

Le Second est dans le Temple du Mal élémentaire.

La pièce est remplie d'eau mais des sorts spéciaux empêchent l'eau de quitter la salle, avec la conséquence étrange que les personnages qui entrent dans la chambre et en ressortent ne sont même pas mouillés. Cependant, les personnages doivent retenir leur souffle et nager, comme dans n'importe quelle autre situation sous-marine. L'eau est trouble et tous les jets de Fouille et de Détection ont un malus de –2.

Trésor. La grotte de corail a vaguement la forme d'un lit ou un nid destiné à une créature de taille imposante. À l'intérieur se trouvent 31 perles (dix sont roses et valent 80 po chacune, dix sont blanches et valent 100 po chacune, six sont argentées et valent 120 po chacune et cinq sont noirs, valant 500 po chacune). Chaque jet de Fouille réussi (DD 20) permet au personnage de trouver 1d6 perles.

3. Quartiers du Premier (ND 16)

Des fouets de toutes sortes sont accrochés à des chevilles au mur. Des menottes pendent aux murs à deux endroits différents. Le couvercle d'une étonnante structure d'aiguilles et de barbelures, semblable à une vierge de fer, est ouvert et du sang frais dégoutte des pointes. Un bureau à la surface d'acier et une chaise rembourrée tachée de sang ont été placés contre un mur ; le bureau est couvert de papiers et de quelques livres. Au pied d'un autre mur se trouve un coffre recouvert d'un drap rouge et or.

L'engin semblable à une vierge de fer est le « lit » du Premier.

Créature. Le Premier demeure ici et est, le plus souvent, enfoncé dans une méditation exacerbée par l'usage de drogues, à moins que l'alerte ait été sonnée, dans lequel cas il met un round à sortir de sa transe. Il se mutile continuellement avec des aiguilles et des clous et fait usage de narcotiques, des habitudes qui ont malgré tout fait de lui un être particulièrement résistant. Sans ses longues robes et son heaume, il apparaît clairement comme un homme très âgé mais encore vert, au corps couvert de cicatrices (particulièrement dans son dos, à la suite de nombreuses séances d'autoflagellation), avec de nombreuses aiguilles et pointes enfoncées dans sa chair.

Le Premier ; humain Prê10/Rêv5 ; pv 132 (+4 d'*aide* et de *sanctification maléfique* déjà inclus) ; voir appendice 3.

Tactique. Le Premier considère son *sceptre tentaculaire majeur* comme un cadeau direct de Tharizdun à son attention et il adore s'en servir. Il commence par activer son *grain de karma* qui lui donne effectivement 4 niveaux de plus pour ces sorts en ce qui a trait à leur portée, leur durée, leurs dégâts, etc. Il boit ensuite sa *potion de rapidité* avec l'idée d'attaquer avec le sceptre et de jeter un sort tel que *destruction* ou *désintégration* chaque round. Si possible, il se jette quintessence d'*endurance* à l'avance, ce qui lui donne 30 points de vie supplémentaires et +2 à ses jets de Vigueur. S'il a encore quelque temps pour se préparer, il jette les sorts suivants (avant de boire la *potion de rapidité*), dans l'ordre : *résistance à la magie* (RM 17), *protection contre la mort, rejet du Bien, vision lucide, force de taureau, protection contre les énergies destructives* (feu), *panoplie magique, immunité contre les sorts* (*projectile magique, éclair, châtiment sacré* ; aussi *tempête de grêle* s'il a utilisé son *grain de karma*), *bouclier de la foi* et *protection contre le Bien.*

S'il parvient à jeter tous les sorts précédents, sa CA devient 34 ; il gagne un bonus de parade supplémentaire de +2 (à la fois de *rejet du Bien* et *bouclier de la foi,* chacun d'eux lui donnant +4 mais qui ne peuvent être cumulés avec son bonus existant de +2) et un bonus d'altération additionnel de +3 (de *panoplie magique*).

Pièges. Un *symbole de mort* est gravé sur le plancher. Il est activé lorsque quelqu'un d'autre que le Premier regarde la rune.

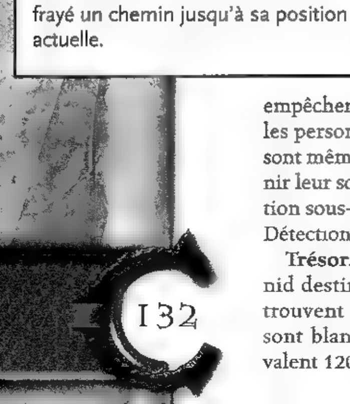
Symbole de mort : FP 8 ; rayon de 18 m tuant un nombre de créatures totalisant jusqu'à 150 pv ; jet de Vigueur annule (DD 28) ; Fouille (DD 33) ; Désamorçage/sabotage (DD 33).

Un *glyphe de garde divin* spécial sur le coffre frappe tous ceux se trouvant à 4,50 mètres ou moins lorsqu'il est ouvert (jet de Crochetage, DD 25).

Glyphe de garde divin : FP 6 ; rayonnement de *cécité*, 4,50 m de rayon (comme le sort) ; jet de Vigueur annule (DD 25) ; Fouille (DD 31) ; Désamorçage/sabotage (DD 31).

Trésor. Le coffre renferme une *torche de révélation* et six cônes d'*encens des songes* de même que six boules du même encens pour un *encensoir noir.* Il contient également un sac avec 940 pp. De plus, dans un double fond secret (jet de Fouille, DD 25) se trouve un *traité de compréhension +2.*

Sur le bureau se trouvent des notes détaillant les plans de la Triade. Elles mentionnent que le Dieu Noir a fait savoir, par l'entremise de la



Pierre des songes et d'autres moyens, que les Nodules élémentaires créés plusieurs années auparavant devaient être recouvrés. À l'intérieur de chaque nodule, le Prince des élémentaires maléfiques correspondant pourra être amené à se manifester et à passer dans le plan Matériel avec le pouvoir de libérer Tharizdun.

Les Princes des élémentaires maléfiques sont :

Air : Yan-C-Bin
Eau : Olhydra
Terre : Ogremok
Feu : Imix

Les notes font aussi mention d'un autre être, Cryonax, le Prince de la Glace maléfique mais sa participation n'est pas requise. Elles mentionnent également que rares sont ceux qui savent que l'Œil élémentaire ancestral a donné naissance à ces êtres et plus rares encore sont ceux qui savent que l'Œil élémentaire ancestral est véritablement Tharizdun le Dieu Noir.

Afin de recouvrer les nodules (qui sont pleinement décrits au chapitre 8), les gemmes de puissance élémentaire (chacune perdue à l'intérieur de son propre nodule) doivent être retrouvées et placées à l'intérieur de l'orbe de l'Oubli, qui se trouve actuellement dans un endroit connu sous le nom de Grand temple du Temple du Mal élémentaire.

Une fois que Tharizdun sera libre, les rêveurs d'apocalypse commanderont aux magmatiques de faire entrer le volcan en éruption afin de montrer leur dévotion à la puissance destructrice de leur divinité, qui mettra alors un terme à toute existence.

Suites de la rencontre. S'il apprend que des intrus se trouvent dans le Fanum interne, le Premier se rend au niveau 9 pour se défendre depuis cet endroit.

4. Quartiers de la Troisième (ND 15)

Un sort d'*interdiction* a été jeté sur cette aire de telle sorte que les créatures qui ne sont pas chaotiques mauvaises ne peuvent entrer dans la pièce à moins de réussir un jet de Volonté (DD 24). Celles qui échouent subissent également 3d6 points de dégâts (6d6 si elles sont loyales bonnes).

Le centre de cette pièce est occupé par un lit anormalement large. Deux cadavres reposent pêle-mêle au milieu de draps noirs tachés de sang frais. Deux plaques circulaires en argent, d'un diamètre d'environ 60 centimètres, sont accrochées au mur sud, de chaque côté d'un grand symbole d'ébène d'une pyramide à deux paliers renversée. Des vêtements sont éparpillés sur le sol, de même que différents outils et couteaux ensanglantés.

Créature. La Troisième a fait de cette pièce sa résidence. C'est une ignoble sadique qui, lorsqu'elle ne se trouve pas ailleurs, torture à mort esclaves et prisonniers.

La Troisième ; demi-élémentaire de l'Air Prê8/Rêv5 ; pv 111 (+4 d'*aide* et de *sanctification maléfique* déjà inclus) ; voir appendice 3.

Tactique. La Troisième n'a pas d'objection à se défendre ici même, particulièrement avec son sort d'*interdiction* pour l'aider dans cette tâche. Elle est toujours sous l'effet de *force de taureau* et *endurance* et, si elle a le temps de se préparer, jette également *puissance divine*, *panoplie magique*, *vision lucide* et *protection contre le Bien*.

En combat, la Troisième lance *silence* sur les jeteurs de sorts puis écrase ses ennemis avec *explosion de force*, *injonction suprême*, *blasphème*, *destruction* et *cage de force*. Une autre tactique à laquelle elle a recours est de s'isoler avec un *mur de force* (couplé peut-être avec *champ de force*) pour soigner ses blessures et jeter d'autres sorts défensifs tels que *protection contre les énergies destructives* ou *résistance à la magie*.

Trésor. Chacun des symboles sur le mur a une valeur de 100 po. Caché à l'intérieur du lit se trouve un *puits portable* contenant les objets suivants : un collier de platine et d'opales noires (valeur de 5000 po), deux *potions de soins intensifs* et un parchemin de *divination*, *scrutation* et *passage dans l'éther*.

Niveau 9. Tabernacle des Ténèbres absolues (ND variable)

Quiconque entre dans cette pièce doit avoir une clef maîtresse ou se trouver à 1,50 mètre ou moins de quelqu'un qui en a une.

Tout au sommet de la tour se trouve une pièce de ténèbres complètes. Pourtant, vous êtes capable de voir les murs noirs circulaires et les différents éléments se trouvant dans la salle, tout comme si vous pouviez percevoir différentes teintes de ténèbres. Deux grands piliers soutiennent un haut plafond et trois autels reposent sur un dais hémisphérique d'une hauteur d'une marche et occupant le tiers de la salle.

Les piliers sont sculptés de manière élaborée de tentacules, de crânes, de visages contorsionnés, de serpents, de soleils tourbillonnants, de pyramides à paliers inversées, de démons souriants et d'autres images aussi troublantes. Les deux autels de côté sont des dalles rectangulaires parfaitement régulières alors que l'autel principal, le grand autel, apparaît comme étrangement difforme, bosselé et organique.

Derrière cet étrange autel se trouve une énorme pyramide à deux paliers renversée qui semble luire brillamment de ténèbres, si une telle chose est possible. Sa totale opacité semble vous attirer vers elle.

Cette pièce sombre est extrêmement froide, vous engourdissant de l'intérieur. Elle semble être le cœur véritable des ténèbres qui baignent toute la tour, les Fanums et même la caldeira elle-même.

Il fait extrêmement froid dans cette pièce. Aucun équipement nor mal ou même un sort ne peut protéger quelqu'un de ce froid magique qui engourdit l'âme. Quiconque ne porte pas une robe pourpre de Tharizdun subit 1d4 points de dégâts toutes les minutes passées dans le temple. Toucher un objet de métal (à moins d'être protégé par les manches longues des robes pourpres) inflige 2d4 points de dégâts supplémentaires. Quiconque porte une armure de métal subit 1d4 points de dégâts au premier round et 2d4 points de dégâts par round subséquent, à moins que ne soit portée une robe pourpre.

Une *torche de révélation* illumine cet endroit comme le ferait une torche normale. Aucune autre source de lumière ne fonctionne, bien que les personnages puissent quand même distinguer la taille et la forme de la salle.

Pièges. Les personnages doivent réussir trois jets de sauvegarde (un pour l'effet de la *sanctification maléfique*, un pour l'illusion spéciale et l'autre pour l'observation de l'obex) simplement en se trouvant dans la salle et potentiellement davantage s'ils touchent à quoi que ce soit.

Coercition imaginaire (FP 4) : Aussitôt que les personnages entrent dans la pièce, ils doivent réussir un jet de Volonté (DD 20). Ceux qui échouent deviennent les victimes d'un puissant fantasme à l'intérieur duquel ils voient la personne qu'ils chérissent le plus dans leur vie (mère, conjoint, enfant, frère ou sœur, ami et ainsi de suite) traînée jusqu'au Grand autel par de grands gaillards musclés et masqués de noir et maintenue en place pour être sacrifiée. Le personnage est convaincu que c'est réellement ce qui se passe et doit réussir un deuxième jet de Volonté (DD 26) ou se trouver contraint de courir jusqu'au Grand autel pour la sauver (en devenant alors la cible des attaques du Grand autel ; voir plus loin).

Si un des membres de la Triade est présent, il pourra plus tard utiliser ce fantasme pour tenter de convaincre les individus ayant raté leur premier jet de sauvegarde qu'il ou elle (le membre de la Triade) est en fait cette personne chérie. Les victimes doivent alors réussir un nouveau jet de Volonté (DD 20) ou être convaincues que cette affirmation est véridique et se montrer incapables d'attaquer ce membre de la Triade. Cet effet correspond à une action libre pour le prêtre maléfique et dure 1d6+1 rounds.

L'Obex (FP 6) : Le symbole derrière le grand autel est la première menace à laquelle les PJ doivent faire face lorsqu'ils explorent



cet endroit. Les personnages qui le regardent doivent réussir un jet de Volonté (DD 20) ou être cloués sur place pendant 1d4 rounds, après quoi ils doivent réussir un autre jet de Volonté (DD 18). S'ils échouent à nouveau, leur âme est absorbée par le symbole. Si l'âme d'un personnage demeure à l'intérieur de l'obex pendant plus de 10 rounds, elle est complètement et totalement détruite (aucune résurrection possible sauf avec une intervention divine). Une fois les jets de sauvegardes effectués (réussis ou non), ils n'ont plus à être faits de nouveau même si la situation change.

Si une âme est absorbée par l'obex, un des esprits à l'intérieur des piliers tente de prendre le contrôle du corps laissé derrière.

Les piliers des Désenchaînés (FP 10) : Les piliers, tels que décrits dans le texte à lire à haute voix, sont des illusions qui dissimulent leur véritable apparence ; des colonnes d'énergie violette s'élevant du plancher au plafond. Si l'illusion est dissipée ou révélée pour ce qu'elle est, un personnage peut tenter un jet de Détection (DD 15) pour remarquer que des visages et même de fines créatures humanoïdes, tourbillonnent au milieu de cette énergie. Ce sont des esprits piégés connus sous le nom des Désenchaînés, ceux laissés sans corps mais toujours vivants par les effets maléfiques des Moindres autels. Ce ne sont pas des morts-vivants, car ils ne sont jamais décédés ; ils sont simplement piégés, sans corps.

Corps disponible. Si un corps sans âme est disponible tout près (à cause sans doute de l'Obex), un des Désenchaînés tente de le posséder. Le corps doit échouer un jet de Vigueur (DD 20) pour que cela réussisse. L'âme d'un Désenchaîné tente sa chance à tous les rounds. Si l'un d'eux réussit, le corps du personnage est maintenant sous le contrôle d'un nouvel esprit. Cette *possession* n'est pas semblable à celle d'un fantôme ou du sort du même nom ; le Désenchaîné procède de manière différente. Il adopte tous les attributs mentaux et physiques du corps qu'il habite maintenant. Après 1d4 rounds, le Désenchaîné sait comment utiliser toutes les compétences du corps, ses dons, ses sorts et son équipement. Il possède également tous les souvenirs du personnage. Le seul aspect qui change est l'alignement de la créature, qui devient chaotique mauvais.

Dans 50 % des cas (01–50 sur un d%), un Désenchaîné tente de cacher sa nouvelle nature et se fait passer pour le personnage qu'il possède, comme s'il avait un modificateur de +15 sur ses jets de Bluff. L'autre moitié du temps (51–100 sur un d%), il se réjouit tout simplement de son nouveau corps, attaquant tous ceux qui se trouvent à proximité pendant 1d4 rounds avant de s'enfuir.

Personnage touchant un pilier. Si aucun corps sans âme n'est disponible mais qu'un personnage touche un des piliers, un Désenchaîné est libéré. Il tente d'entrer dans un personnage et de cohabiter avec sa victime, forçant celle-ci à tenter de réussir un jet de Volonté (DD 20). Déterminez la victime au hasard et effectuer un nouveau jet à chaque round jusqu'à ce que le Désenchaîné réussisse (c'est-à-dire, jusqu'à ce qu'un personnage échoue son jet de sauvegarde) ou jusqu'à ce qu'aucun personnage ne soit plus présent dans un rayon de 15 mètres autour du pilier d'où provient le Désenchaîné.

Les personnages qui sont ainsi possédés souffrent d'un malus de circonstance de –2 sur tous leurs jets d'attaque, de dégâts et de compétence, étant désorienté set nauséeux. Il ne se passe rien de plus jusqu'à ce que le personnage s'endorme, tombe inconscient ou entre dans une méditation rêveuse. Le Désenchaîné prend alors le contrôle du corps et tente de s'enfuir. Il contrôle le personnage pendant 8 heures ou jusqu'à ce qu'il soit endormi ou tombe inconscient (si un personnage tombe inconscient à cause de points de vie négatifs, cela arrive un round après que le Désenchaîné a pris le contrôle du corps, à cause des dégâts supplémentaires survenant à chaque round dans cette situation). Lorsque le Désenchaîné perd

L'origine du Grand autel

La démone Zuggtmoy aida à créer le Temple du Mal élémentaire original et s'avéra empressée de le restaurer après qu'il ait été mis à mal une première fois. Alors qu'elle manigançait pour rebâtir la malfaisance du Temple, elle découvrit qui en étaient les véritables maîtres. Lorsque les héros qui combattirent la résurgence du Temple tuèrent la démone, les membres de la Triade interceptèrent son esprit en route vers les Abysses. Ils l'amenèrent ici dans l'espoir qu'elle pourrait leur être d'une quelconque utilité. Lorsqu'elle refusa de coopérer volontairement, ils l'incorporèrent dans l'autel de ce tabernacle.



conscience, le personnage normal se réveille et prend le contrôle de son corps sans aucun souvenir des gestes posées pendant qu'il n'avait pas le contrôle. Tout sort qui bannit ou dissipe les créatures extraplanaires débarrasse un corps de l'esprit d'un Désenchaîné.

Les Moindres autels (FP 6 chacun) : Le dessus de chaque autel est couvert de 9 rangées de 33 morceaux (333 au total) de quartz violet (valeur de 10 po chacun). Ces autels sont utilisés pour réaliser des sacrifices mineurs à Tharizdun. Si un ou des objet(s), valant au moins 100 po (gemmes, pièces d'or, objet magique et autres), est placé sur l'autel, il disparaît. Si l'autel est touché sans que ne soit fait un tel sacrifice, un sacrifice de sang est requis. Toute créature vivante touchant l'autel doit réussir un jet de Vigueur (DD 20) ou être consumée. Le corps du personnage (mais pas son équipement) disparaît à jamais et son esprit se retrouve dans un des piliers, transformés en un des Désenchaînés. Là, il vit éternellement, ni vraiment mort (il ne peut donc pas être ressuscité) ni vraiment vivant. Seul un *souhait* ou un *miracle* peut restaurer le corps mais un autre sort similaire est nécessaire pour retrouver l'esprit correspondant (et non un autre des Désenchaînés, qui se comptent par centaines dans chaque pilier). De plus, le personnage subit une diminution permanente de 1 point de Sagesse par jour complet passé dans le pilier. Une fois que la valeur de Sagesse d'un personnage atteint 0, il devient chaotique mauvais de façon permanente et complètement indistinct des autres Désenchaînés (le personnage est perdu à jamais, à moins d'une intervention divine).

Un sacrifice approprié satisfait l'autel pour une période de 10 minutes, pendant laquelle il peut être touché et fouillé en toute sécurité.

Le Grand autel (FP 15) : Cet étrange autel est pourpre et noir moucheté de vert. Bien qu'au toucher, il soit semblable à la pierre, il est bosselé et d'apparence organique, presque fongique. Il est effectivement vivant, animée de l'essence de la puissante démone piégée à l'intérieur.

Cet autel est réservé aux sacrifices de sang seulement. Toute créature vivante qui le touche doit réussir un jet de Vigueur (DD 20) ou être frappée de paralysie pendant 3d6 rounds. Pendant ce temps, quatre vrilles de taille moyenne, assez semblables aux tentacules végétaux d'une thallophyte violette, émergent de l'autel et tentent d'agripper tout ce qui se trouve à 1,50 mètre ou moins. Ces vrilles frappent avec un bonus à l'attaque de +15, infligeant 1d6 points de dégâts et injectant du poison. Ce poison (DD 18 pour y résister) inflige à son tour un affaiblissement temporaire de 1d6 points de Force et de Constitution (à la fois comme effet initial et comme effet secondaire). Les personnages qui sont tués ou dont la valeur de Force tombe sous 0 se liquéfient instantanément et sont absorbés dans l'autel.

L'autel ne peut être endommagé par des attaques physiques, ni par des sorts autres que *dissipation de la magie*, *dissipation suprême* ou autres effets similaires. Dissiper la magie de l'autel (qui correspond à un lanceur de sort de niveau 15) libère la démone s'y trouvant. Celle-ci est bannie sur son plan d'origine pour une période de 100 ans, laissant à sa place deux objets ; une très grande thallophyte violette de 20 DV et un *cube de force*, le focaliseur de la magie qui la retenait prisonnière dans l'autel.

De plus, si le personnage ayant entendu la voix dans l'aire 31 du chapitre 7 est présent lorsque cela arrive, il reçoit immédiatement trois *souhaits*.

Thallophyte violette de taille TG (20 DV) : pv 160 ; ajoutez +4 en Force, +16 aux jets d'attaque, poison (jet de Vigueur, DD 18), +9 aux jets de Vigueur, +6 aux jets de Réflexes et de Volonté ; voir *Manuel des Monstres* page 173.

Sous-niveau 1. La Cathédrale de la Douleur (ND 13)

Il ne doit pas y avoir une plus grande collection d'engins de torture ailleurs dans le monde que dans cette pièce. Tous les types d'outils conçus pour infliger la douleur se trouvent dans cette salle, depuis le chevalet et la vierge de fer, d'utilisation simple et directe, jusqu'à des objets beaucoup plus ésotériques et complexes. Chacun des instruments de tortures les plus importants est relié au mur par un étrange tube. Ces derniers semblent presque vivants, semblables à des veines. Des cris, des gémissements et des sanglots se font entendre dans la pièce.

La douleur générée dans cette salle circule à travers les tubes d'apparence organique et dans les murs, alimentant la malfaisance des lieux et particulièrement le Tabernacle des Ténèbres absolues. Si ces vingt-trois tubes sont détruits (solidité 0, pr 2, DD 15 pour casser), ils laissent couler une substance de couleur aile-de-corbeau ; de la douleur liquide. Si cette substance est touchée, elle inflige 6d6 points de dégâts et la victime doit réussir un jet de Vigueur (DD 16) ou devenir épuisé par la douleur (vitesse de déplacement réduite de moitié, Force et Dextérité effective diminuées de –6 chacune) pour 1d6 rounds. Le personnage doit réussir un deuxième jet de Volonté (DD 16) ou devenir secoué (malus de –2 aux jets d'attaque, de dégâts et de sauvegarde). La destruction des tubes est un revers pour le Temple mais cela n'a aucun effet pour le moment (il y a suffisamment de douleur et de puissance maléfique emmagasinées à l'intérieur du Tabernacle pour fonctionner pendant des semaines).

Dans la partie sud du mur se trouve un panneau secret (jet de Fouille, DD 26) dissimulant une petite niche avec deux clous de pierre noire. Quiconque touche le clou de droite est téléporté au milieu du niveau 1. Quiconque touche le clou de droite est téléporté au milieu du sous-niveau 2.

Créatures. Le maître de la torture et quatre prisonniers se trouvent dans la pièce en ce moment.

Yrthuk Innar est un guerrier demi-élémentaire de la Terre de niveau 10. Il vit et travaille ici, torturant les prisonniers avec talent et un étrange détachement. Yrthuk est mieux équipé que l'on pourrait s'y attendre car il utilise actuellement beaucoup d'objets ayant appartenu à ses victimes (qui désirent les reprendre)

Yrthuk Innar ; demi-élémentaire de la Terre Gue10 ; pv 101 (+4 d'*aide* et de *sanctification maléfique* déjà inclus) ; voir appendice 3.

Festalon Girrot est un prêtre elfe d'Ehlonna qui n'a été amené ici que récemment. Il sera reconnaissant envers ses sauveurs et offrira de les aider de quelque façon que ce soit, y compris en combattant les rêveurs d'apocalypse.

Festalon Girrot ; elfe (m) Prê7 ; pv 32 (actuellement 1) ; voir appendice 3.

Erdso est un moine humain qui est ici depuis des mois et qui a enduré d'inimaginables agonies. Malheureusement, ses souffrances l'ont rendu complètement fou. Bien qu'il semble tout à fait normal et promet d'aider ses sauveurs dans leur combat contre le Mal, au premier moment de stress venu, il tombe dans une rage folle et attaque amis et ennemis au hasard.

Erdso ; humain Moi8 ; pv 50 (actuellement 2) ; voir appendice 3.

Tammée et Jéare sont de simples citoyennes de Rastor disparues depuis longtemps. Tammée est humaine et Jéare est orque. Ce sont des amies. Elles promettent d'aider les sauveurs mais ne peuvent pas faire grand-chose en réalité.

Tammée ; humaine GdP2 ; pv 7 (actuellement 1) (non-combattante)

Jéare ; orque (f) ; pv 5 ; (actuellement 1) ; AL N ; voir *Manuel des Monstres* page 148.

Tactique. Yrthuk fait tout ce qui est nécessaire pour se défendre et protéger son lieu de travail. Cela inclut briser un des tubes et projeter le liquide vers une cible pouvant être située jusqu'à 4,50 mètres. Cela peut être fait à n'importe quel endroit dans la pièce (il y a des tubes partout) mais Yrthuk ne le fait qu'une fois ou deux.

Trésor. Un sac dans un coin de la pièce est en fait un *sac sans fond* (1er modèle) qui contient quelques-unes des possessions des

captifs d'Yrthuk, y compris une *baguette de soins légers* (25 charges), une *baguette de convocation de monstres I* (20 charges), une bourse avec une seule pincée de *poudre de dissimulation des traces*, une morgenstern de maître, un arc long de force de maître (for 12), un carquois avec 7 flèches, 3 gemmes (valeur de 100 po chacune) et 75 po.

Sous-niveau 2. Le Tourbillon (ND 11)

Une grande carte a été sculptée et peinte à même le sol. Elle représente la plus grande partie de ce continent et identifie chaque entité naturelle, de même que les cités et les villes, en langue commune. Au-dessus de la carte se trouvent deux perches de fer reposant sur des bases circulaires et terminées à leur extrémité par ce qui ressemble à une griffe. Derrière chacune de ces perches griffues se trouve une autre perche encore plus grande, terminée par une boucle de fer de 5 centimètres de diamètre.
Une étrange statue de pierre noire et pourpre est située du côté opposé. Plutôt informe, elle ressemble à une masse de 2,70 mètres de haut composée de serpents, de tentacules ou de câbles.

Un examen montre que la hauteur de n'importe quelle perche peut être aisément ajustée. Si des *torches de révélation* sont placées dans les boucles à l'extrémité des plus grandes perches, les perches avec une griffe jette une ombre sur la carte. Si les deux ombres se rencontrent sur la carte, la pièce est remplie d'un vortex tourbillonnant d'énergie et une image en trois dimensions de cet endroit apparaît au dessus de la carte. Pénétrer à l'intérieur de l'image téléporte l'individu directement à cet endroit.

Ceci est donc un engin de téléportation qui conduit partout sur le continent. Les rêveurs d'apocalypse s'en servent pour se déplacer partout où ils ont besoin d'aller (utilisant généralement un *mot de rappel* pour revenir au besoin). Ils ne donnent pas accès à cet engin à leurs serviteurs ou aux prêtres de moindre statut.

Actuellement, si les torches sont allumées mais qu'aucune des perches n'est ajustée ou déplacée d'une quelque façon que ce soit, le vortex tourbillonnant montre le Temple du Mal élémentaire.

Dans la partie sud du mur se trouve un panneau secret (jet de Fouille, DD 24) dissimulant une petite niche avec deux clous de pierre noire. Quiconque touche le clou de droite est téléporté au milieu du sous-niveau 1. Quiconque touche le clou de droite est téléporté au milieu du sous-niveau 3.

Créature. La statue est un golem de pierre, Si quelqu'un touche les perches de la salle, il s'anime, prend une forme vaguement humanoïde parmi les tentacules/serpents/câbles et attaque tous ceux qui se trouvent dans la pièce. Seul un des membres de la Triade peut lui ordonner de cesser d'attaquer. Cependant, si quelqu'un dans la salle quitte les lieux et y revient, il constatera que le golem est retourné dans son état inerte.

Golem de pierre ; pv 110 ; voir *Manuel des Monstres* page 106.

Sous-niveau 3. Sinistre bibliothèque

Le centre du plancher de cette pièce porte un large sceau en forme de soleil de ténèbres ardentes. Les murs sont couverts d'étagères remplies de toutes sortes de parchemins, de tomes et de piles de vieux papiers jaunis par l'âge.

Le soleil noir représente le savoir interdit et c'est le symbole de la bibliothèque des rêveurs d'apocalypse. Celle-ci est plutôt petite mais chaque livre qui s'y trouve est extrêmement rare et très maléfique. Les sujets incluent nécromancie, démons, diables, torture, meurtre, assassinat, vol, conquêtes, monstres, morts vivants, créatures des ténèbres et d'autres encore. Chacun de ses livres a une valeur de 5d6 po et il y en a deux cent.

Parmi tous ces livres, l'un d'eux semble d'importance évidente, à cause de sa taille et de sa fabrication. Bien que cela ne soit pas évident au premier abord, un examen révélera que cet artefact est un *livre de noire vilenie*.

Dans la partie sud du mur se trouve un panneau secret (jet de Fouille, DD 22) dissimulant une petite niche avec deux clous de pierre noire. Quiconque touche le clou de droite est téléporté au milieu du sous-niveau 2. Quiconque touche le clou de droite est téléporté au milieu du sous-niveau 4.

Sous-niveau 4. Reliquaire du Mal

Cette petite pièce ne contient qu'un objet ; un piédestal de basalte noir, couvert de sculptures de démons accomplissant sur des humains des actes bien plus terribles que tout ce que vous avez pu voir jusqu'à maintenant dans le Temple. Au sommet du piédestal se trouve un bol de verre transparent rempli du plus noir des liquides.

Le liquide noir est du Mal concentré, de l'énergie négative. Simplement le toucher inflige deux niveaux négatifs et étourdit les créatures d'alignement autre que mauvais pendant 1d6 rounds. Aucun jet de sauvegarde n'est alloué pour résister à ces effets et le DD du jet de Vigueur pour faire disparaître les niveaux négatifs est 20.

Trempant au fond de cette terrible mixture se trouve un *talisman du Bien ultime*, un artefact recouvré d'un ennemi par les rêveurs d'apocalypse il y a longtemps. Ils tentent de le transformer en *talisman du Mal absolu* mais sans succès jusqu'à maintenant.

Le talisman n'a plus que deux charges restantes.

Dans la partie sud du mur se trouve un panneau secret (jet de Fouille, DD 20) dissimulant une petite niche avec deux clous de pierre noire. Quiconque touche le clou de droite est téléporté au milieu du sous niveau 3. Quiconque touche le clou de droite est téléporté au milieu du sous-niveau 5, suspendu avec un bras à un crochet au plafond.

Sous-niveau 5. Repaires des quasits (ND 8)

Cette pièce étrange est un cône renversé. Pire encore, les murs sont transparents, de sorte que vous pouvez voir le magma bouillonnant se mouvoir lentement autour de la base de cette étrange tour. Des crochets de fer sont suspendus au plafond. Un cadavre est accroché à l'un d'eux, probablement là depuis moins d'un jour.

Les personnages peuvent se déplacer en se balançant de crochet en crochet. Cela requiert la réussite d'un jet d'Escalade (DD 10).

Un personnage qui tombe est coincé dans la pointe du cône et voit sa Force et sa Dextérité effective diminuées de –4 chacune. Un modificateur additionnel de –2 s'applique pour chaque personnage supplémentaire coincé dans le cône.

Dans la partie sud du mur (près du plafond) se trouve un panneau secret (jet de Fouille, DD 24) dissimulant une petite niche avec un clou de pierre noire. Quiconque touche le clou est téléporté au milieu du sous-niveau 4.

Créatures Quatre quasits sont suspendus au plafond de cette pièce sous forme de chauve-souris mais ils se transforment pour attaquer aussitôt qu'une personne autre qu'un rêveur d'apocalypse apparaît dans la pièce.

Quasits (4) ; pv 17, 16, 14, 18 (+4 d'*aide* et de *sanctification maléfique* déjà inclus) ; voir *Manuel des Monstres* page 41.

Tactique. Les quasits mettent pleinement à profit le fait que les personnages doivent utiliser une main pour se suspendre à un crochet. Ils attaquent puis volent hors de portée.

Ajustement ad hoc des PX. Octroyez un 10 % additionnel en points d'expérience pour cette rencontre, à cause des circonstances difficiles dans lesquelles les personnages doivent combattre.

PARTIE 3 : LA RENAISSANCE DU MAL ELEMENTAIRE

À ce point, qui correspond au climax de l'aventure, les personnages devraient savoir exactement à quoi ils se mesurent.

LE PLAN DE LA TRIADE

Il y a six étapes au plan complexe du culte de Tharizdun pour libérer le Dieu Noir. Toutes les étapes qui suivent n'ont pas à être complétées dans cet ordre.

1. Dégager le niveau inférieur du Temple du Mal élémentaire. L'équipe d'excavation comprend un tyrannœil (utilisant son rayon de *désintégration*), un petit groupe de géants des pierres et un certain nombre d'esclaves rassemblés dans le secteur (des hobgobelins surtout).
2. Consacrer le Grand temple (voir chapitre 7) à l'Œil élémentaire ancestral, en effaçant toute trace d'Iuz ou de Zuggtmoy.
3. Dégager les *portails* des quatre nodules élémentaires.
4. Trouver les *gemmes de puissance élémentaire* et les placer dans l'*orbe de l'Oubli*, de sorte que les *portails* soient de nouveau pleinement fonctionnels.
5. Utilisez le Champion du Mal élémentaire pour appeler les Princes du Mal élémentaire dans leurs nodules respectifs.
6. Conduire les princes dans la pièce intérieure du Grand temple, où ils utiliseront l'*orbe de l'Oubli* pour infuser suffisamment de puissance en Tharizdun qu'il puisse s'échapper de sa prison extradimensionnelle.

Progrès à ce jour

L'étape 1 est presque complétée, de même que l'étape 2. Un seul des nodules élémentaires, le nodule du Feu, est pleinement accessible. La *gemme de puissance du Feu* est maintenant dans l'*orbe de l'Oubli* et Imix, le Prince du Feu maléfique, se trouve dans le nodule.

La victoire pour le Mal est maintenant à portée de la main. Avec seulement un Prince élémentaire et l'*orbe de l'Oubli*, une chance de libérer Tharizdun existe.

Victoire pour le Bien

Imix est extrêmement puissant. Les aventuriers ne seront peut-être pas capables de le défaire en combat. Ils peuvent cependant « gagner » quand même s'ils empêchent Imix de convoquer Tharizdun ; il se peut même qu'ils le piègent dans le nodule du Feu. Pour ce faire, ils doivent trouver l'*orbe de l'Oubli* et le cacher ou le détruire, tout en infligeant des dommages substantiels au culte dans le temple recouvré et le Temple de l'Anéantissement absolu. Il serait alors improbable que les rêveurs d'apocalypses restant parviennent à rassembler suffisamment de pouvoir pour en fabriquer un autre.

ALLIÉS D'HOMMLET

Les habitants d'Hommlet ont vu le Mal croître dans ce temple deux fois déjà et ils sont donc sur leurs gardes pour ne pas que cela survienne une fois de plus. Lorsque les rêveurs d'apocalypse et leurs serviteurs ont commencé l'excavation du Temple du Mal élémentaire, des personnages puissants et influents d'Hommlet n'ont pas tardé à le savoir. La chanoine Y'dey a convoqué un archon canin pour enquêter et découvrir les motifs et les effectifs de cette nouvelle force et mystérieuse force du Mal. L'archon n'est jamais revenu. Y'dey est actuellement en train de rassemblent les personnes les plus puissantes de la ville pour les convaincre qu'ils doivent agir. Ces gens incluent les personnages suivants (voir chapitre 1 pour plus de détails) : Elmo, Terjon, Rufus, Barne, « Jaroo » (il n'est pas présent si le doppelganger a été démasqué), Spugnois, Ingrith et Kella (voir le chapitre 3).

Si les aventuriers reviennent du Temple de l'Anéantissement absolu en planifiant d'explorer le Temple du Mal élémentaire mais en passant d'abord par Hommlet, ils sont contactés par Elmo. Il les conduit au châtelet, où Y'dey a rassemblé un certain nombre de ces personnes importantes et influentes. Elle questionne les PJ puis les invite à participer à sa séance de planification. Plus ils partagent d'informations et plus leurs opinions sont prises en compte.

Elmo qu'Ingrith sont intéressés à accompagner ceux qui décident de combattre les prêtres et leurs serviteurs. Kella utilise son *phylactère de métamorphose* (voir appendice 1) pour prendre la forme d'un ogre et se joindre à ceux de l'aire 8 dans le temple recouvré. Elle est déjà partie lorsque les PJ arrivent mais les aide si elle les rencontre. Les autres offrent sorts, équipement normal et conseils.

Si les aventuriers ne passent pas par Hommlet, ils peuvent encore rencontrer quelques-uns des personnes intéressées dans les bois autour du temple, en train de rassembler davantage d'informations. Au minimum, ces individus peuvent dire aux PJ comment rejoindre les donjons via l'entrée extérieure que les membres du culte utilisent.

ENNEMIS DE NULB

Suivant le conseil d'Hédrack, la Triade est passée prendre Lareth le Bel à Nulb (en le ressuscitant au besoin) et l'a emporté dans le temple recouvré. Elle l'a désigné comme le Champion du Mal élémentaire et lui a enjoint d'accomplir le rituel nécessaire pour appeler Imix. Lareth a réussi cette épreuve et est maintenant l'une des ressources les plus importantes pour le culte. Ces membres le surveillent de près. Placez-le dans les aires 29, 30 ou 31 du temple recouvré ou peut-être même dans le nodule du Feu avec quelques parchemins de *protection contre les énergies destructives*.

Les autres nodules et Princes

Selon le niveau de puissance du groupe d'aventuriers, vous souhaiterez peut-être modifier cette aventure de telle sorte que le culte soit beaucoup plus près du moment où tous les princes seront rassemblés pour libérer Tharizdun. Dans ce cas, les PJ devront s'aventurer dans tous les nodules élémentaires pour retrouver l'*orbe de l'Oubli* et stopper le plan démentiel de la Triade.

Cela requiert une certaine quantité de travail additionnel puisque vous devrez créer les autres nodules élémentaires et les remplir de créatures appropriées ; voyez Monstres classés par type (et sous-type) à la page 4 du *Manuel des Monstres*. Cela demande également de créer les statistiques pour un ou plusieurs autres Princes du Mal élémentaire, en se basant sur Imix comme point de départ. Les princes restants sont Yan-C-Bin (Air), un nuage intelligent et sans forme ; Olhydra (Eau), une vague d'eau vivante ; et Ogremok (Terre), un énorme colosse de pierre informe.



CHAPITRE 7 : LE TEMPLE RECOUVRÉ

Les membres de la Triade travaillent aussi vite qu'ils le peuvent à dégager les niveaux inférieurs des donjons se trouvant sous le Temple du Mal élémentaire.

SÉCURITÉ/ORGANISATION

La sécurité dans le secteur est très serrée. Les membres du culte savent que le temple fut autrefois le repaire de toutes sortes de créatures et ils ne veulent absolument pas que quelque chose vienne y faire un tour. De plus, ils sont conscients que quelqu'un connaît leur présence car ils ont capturé l'archon canin envoyé pour enquêter (voir aire 25).

Les gardes sont hostiles envers tous ceux qui ne semblent pas être des rêveurs d'apocalypse ou un des monstres vivant ici. Cependant, ils sont capables de reconnaître Smigalle l'assassin et Falrinth le magicien (voir aire 15 et 16 respectivement) et les laissent passer.

ENTRÉE EXTÉRIEURE

Un cottage et une écurie abandonnée reposent en ruines près d'un puits, à quelque distance au nord et à l'est du temple. Bien que les membres de la Triade aient fait de leur mieux pour cacher les allées et venues de leurs serviteurs, les indices ne sont pas difficiles à trouver pour qui cherche activement. Avec un jet de Détection réussi (DD 15), un personnage remarquera que la végétation proche est couchée sur le sol et que quelques tas de pierres, semblables à des cairns et jurant avec le reste des lieux, se trouvent en vue du vieux cottage. Une exploration plus poussée des lieux révélera des traces d'une activité considérable près du puits et un jet de Sens de la nature (DD 15) démontrera que plusieurs créatures, certaines très grosses, sont passées récemment, en se dirigeant directement vers le puits.

Observateur (ND 9)

Créature. Un succube surveille les ruines. Il se cache sous la forme d'un halfelin dans les boisés proches (Discrétion +11), épiant le puits avec *clairaudience/clairvoyance*.

Succube : pv 33 ; voir *Manuel des Monstres* page 41.

Tactique. S'il aperçoit des gens d'apparence ordinaire en train de farfouiller dans les environs, le succube se transforme en ogre et charge, espérant les effrayer. Il pourrait par contre tenter d'utiliser un *charme* sur une personne seule puis absorber son énergie.

S'il voit un groupe d'aventuriers bien armés, le démon se téléporte auprès des gardes des aires 2 et 3 afin de les avertir. Il se rend ensuite au niveau inférieur pour prévenir les rêveurs d'apocalypses qui s'y trouvent.

Le succube ne reste pas sur place pour se battre, pas même un round.

Tunnel secret

Le puits à sec fait environ 6 mètres de profondeur. Au fond, dans sa paroi, se trouve une lourde porte de bois s'ouvrant sur un tunnel secret. Juste à l'intérieur de ce dernier se trouve une échelle qui peut être installée dans le puits pour en sortir.

Sur une distance de 15 mètres, les murs du passage sont en argile et renforcés par de poutres. Le couloir se rétrécit ensuite jusqu'à ne faire que 90 centimètres de large et l'argile cède alors sa place au calcaire. Il se dirige plein sud sur une distance de 30 mètres, descend lentement tout en virant graduellement vers l'ouest, continue pendant encore 60 mètres et s'ouvre finalement dans le mur nord d'une chambre ovale de 12 mètres de longueur.

Depuis cette caverne, le passage continue vers le sud-ouest, tournant et zigzaguant, ses murs en partie naturels et en partie façonnés. Après 160 mètres, il s'ouvre dans le mur est d'une pièce souterraine de 3 mètres sur 4,50 mètres (voir aire 2D, chapitre 3).

Une entrée secrète donnant accès aux travaux d'excavation du temple est dissimulée dans la portion orientale du mur sud de la caverne par une dalle de pierre pivotante (jet de Fouille, DD 22). Le passage qui se trouve derrière fait aussi 90 centimètres de largeur et se dirige de manière générale vers le sud pendant près de 180 mètres, en une pente assez raide. Il rejoint un passage aux murs de pierre de 3 mètres de largeur qui se dirige d'abord vers l'est puis vire ensuite vers le sud, 9 mètres plus loin (le reste du passage est visible dans le coin supérieur droit de la carte intitulée Temple recouvré (partie supérieure)).

LES DONJONS

Il est évident que des travaux d'excavation sont en cours. Partout où votre regard se porte, vous apercevez des débris et des décombres sur le sol. Des poutres de bois soutiennent les plafonds instables. Les lieux sont humides, froids, crasseux et sentent la terre et le moisi.

Les corridors mesurent ici 3 mètres de largeur et leurs plafonds arqués s'élèvent à 5,10 mètres de hauteur. À moins d'indication contraire, toutes les autres aires ont des plafonds arqués d'une hauteur de 9 mètres.

Des torches placées dans des appliques en fer illuminent toutes les aires, à moins de mention contraire.

Les membres du culte ont dégagé juste ce qui était nécessaire du troisième niveau pour accéder au Grand temple dessous.

1. Entrée

Cette pièce devait s'être complètement écroulée car le plafond est maintenant inégal et défoncé à plusieurs endroits ; ses arches de maçonnerie ont été détruites. L'endroit est relativement libre de débris et de décombres mais la finition des murs de pierre est très endommagée et tout est couvert de gravats et de poussière. Deux portes en bois et deux passages permettent de quitter la pièce. Les portes sont légèrement endommagées et ne sont pas parfaitement verticales mais elles ne semblent pas être sorties de leurs gonds.

Le passage vers le sud est bas de plafond, mesurant seulement 3,60 mètres de hauteur et il se termine en une volée de marches très abrupte conduisant à une trappe (et dans l'aire 5).

Les deux portes sont légèrement entrouvertes.

2. Gardes (ND 10)

Bien qu'elle ait été récemment nettoyée de ses décombres, cette pièce est encore très poussiéreuse ; ses murs de maçonnerie et son plancher sont endommagés et couverts de marques d'égratignures. Cinq paillasses de roseaux tressés ont été roulées le long du mur ouest et un rocher unique sert de table rudimentaire, supportant un plateau vide et trois chopes de grès.

Créatures. Quatre hommes d'armes ogres en harnois et Tronc, un barbare ogre, montent la garde dans cette pièce. Le barbare dirige les ogres de cette salle et de l'aire 3.

Ogres HdA4 (4) : pv 50, 52, 58, 59 ; voir appendice 3.

Tronc : ogre Barb ; pv 84 ; voir appendice 3.

Tactique. Ces ogres utilisent leur allonge avantageuse pour prendre en tenaille et confronter autant d'ennemis que possible. Ils préfèrent combattre dans l'aire 1, aux côtés de leurs compagnons de l'aire 3.

3. Gardes (ND 9)

Encore partiellement remplie de décombres, cette pièce empeste l'urine et l'ale éventée. Une porte en bois repose sur deux grosses pierres, formant une table grossière sur laquelle des osselets, un couteau et une grande corne animale sont éparpillés. D'autres pierres ont été placées autour de la table en guise de chaises.

Cette pièce était autrefois les quartiers du magicien Falrinth. Si les PJ observent attentivement (jet de Fouille, DD 20), ils trouveront un vieux symbole magique peint sur le plancher près de la porte, terni par le temps. Ils pourront également mettre la main sur quelques chandelles parmi les débris et un rat sanguinaire empaillé, moisi et déchiré, placé sous une pierre.

La porte secrète dans cette pièce est particulièrement difficile à trouver (jet de Fouille, DD 25) et, de fait, n'a pas été découverte encore. Falrinth connaît son existence mais il n'a aucune raison de révéler son emplacement.

Créatures. Quatre hommes d'armes ogres en harnois montent la garde dans cette pièce.

Ogres HdA4 (4) : pv 52, 55, 60, 69 ; voir appendice 3.

Tactique. S'ils sont attaqués ou s'ils remarquent l'approche d'intrus, un des ogres utilise sa première action pour sonner la corne, avertissant tous ceux qui se trouvent dans les aires 1 à 8. Ces ogres préfèrent combattre dans l'aire 1, aux côtés de leurs compagnons de l'aire 2.

4. Pièce secrète

Il semble que cette salle n'a pas encore été nettoyée mais la destruction fut bien moins sévère ici. Seules quelques pierres sont éparpillées sur le sol. Un établi en bois se trouve contre le mur nord, non loin de la porte. Le mur lui-même est couvert d'étagères, certaines fracassées mais quelques-unes soutenant encore de petites boîtes et récipients de toutes formes. Un foyer rempli de décombres est aussi présent. Le long du mur sud se trouve un secrétaire partiellement détruit et couvert de poussière et deux lutrins tombés sur le sol. À côté d'un de ceux-ci se trouve un grimoire ouvert face contre terre.
Au fond de la pièce, se trouvent une table couverte de débris, une chaise à haut dossier renversée et un placard ouvert. Une boîte en fer est visible parmi les débris sur la table.

C'était autrefois l'atelier secret de Falrinth.

Trésor. La boîte, les contenants sur les étagères et le secrétaire sont vides. Un jet de Fouille réussi (DD 15) sur la table révélera la présence de neuf gemmes parmi les débris (deux valant 10 po, six valant 100 po et une valant 500 po).

Le grimoire sur le sol est un *grimoire de vacuité*. Une fouille générale de la pièce permettra de mettre la main sur un autre livre tombé au sol ; un *traité d'autorité et d'influence* (+1)

Le placard contient trois coffres de fer, chacun étant verrouillé (jet de Crochetage, DD 30). Le premier contient 107 pp, le second 310 po et le troisième 228 pa. Falrinth (voir aire 16) possède toujours les clés des coffres mais il n'est pas venu dans cette pièce dernièrement. À l'arrière du cabinet se trouve ce qui semble être un miroir fracassé.

5. Poste de garde (ND 11)

Cette pièce circulaire semble être le fond d'un conduit, désormais bouché par les décombres de telle sorte qu'il ne fait pas plus de 4,50 mètres de hauteur. Une trappe, sans doute autrefois dissimulée sous une pierre plate du plancher, est maintenant bien en vue, s'ouvrant à l'aide d'un lourd anneau.

Des marches très abruptes se trouvent sous la trappe, conduisant 4,50 mètres plus bas au passage qui rejoint l'aire 1.

Créature. Avec les travaux d'excavations touchant à leurs fins, les rêveurs d'apocalypse ont assigné cet élémentaire noble de la Terre à une fonction de garde, afin de renforcer le garde habituel, un géant des pierres. Étant donné qu'il est trop grand pour se tenir entièrement dans la salle, l'élémentaire combat en étant partiellement submergé dans le sol (rappelez-vous qu'il peut passer à travers la terre et la pierre aussi aisément que quelqu'un marche sur la terre ferme).

Élémentaire noble de la Terre : pv 200 ; voir *Manuel des Monstres* page 80.

Géant des pierres : pv 118 ; voir *Manuel des Monstres* page 94.

Tactique. Pendant que l'élémentaire de la Terre attaque l'ennemi avec ses poings, le géant des pierres recule de 9 mètres dans le couloir vers l'est et lance des pierres dans la mêlée.

6. Aire commune

Bien que le plâtre des murs de cette pièce soit craquelé et s'écaille, ce qui reste montre de nombreux triangles noirs avec des Y inversés, entourés d'images peintes représentant des yeux de toutes sortes ; humains, elfes, gnomes et d'autres bien plus monstrueux.
Selon toute évidence, les ouvertures vers le nord étaient autrefois fermées par des portes mais ces dernières ont sans doute été détruites et n'ont pas été remplacées.

Les esclaves hobgobelins de chacune des salles marquées 7 peuvent aisément voir ce qui se passe dans cette pièce mais ne réagissent pas à la présence d'intrus.

7. Esclaves hobgobelins

Bien que nettoyée dans sa plus grande partie, cette pièce empeste déjà la crasse et la sueur. Des lits fabriqués à partir de chiffons, de feuilles et de paille couvrent le sol, entourés d'outils. Les murs étaient sans doute couverts de mosaïques à l'Époque mais il est aujourd'hui difficile de dire ce qu'elles représentaient alors.

Les personnages qui examinent les mosaïques sont en mesure de trouver suffisamment de fragments pour juger qu'elles devaient représenter d'horribles scènes de dépravation.

Créatures. Chacune de ces salles abrite vingt esclaves hobgobelins. Dix sont actuellement présents dans l'une ou l'autre des pièces et ne se battent pas, à moins d'être attaqués.

Hobgobelins (10) : pv 4 chacun ; CA 11, aucune arme ni armure ; voir *Manuel des Monstres* page 116.

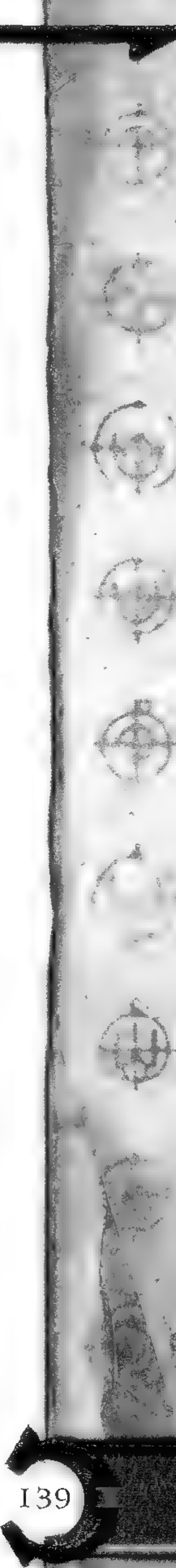
Ajustement ad hoc des PX. Ces hobgobelins sont sans armes et ne veulent pas se battre. Ils ne présentent aucun danger pour les aventuriers, aussi cette rencontre ne devrait pas accorder un seul PX.

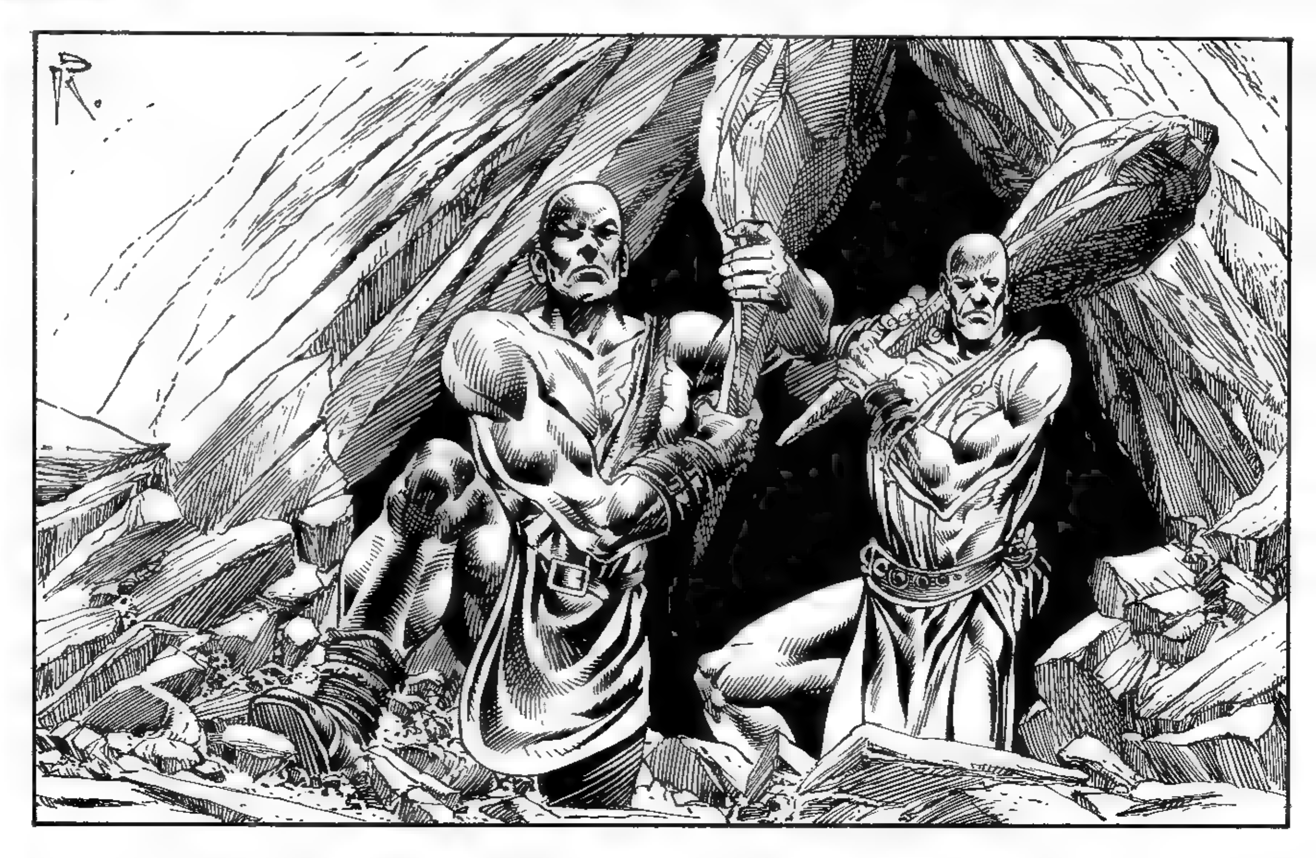
Attitude des hobgobelins

Si les personnages ont précédemment exploré les aires supérieures du Temple (voir chapitre 3) et interagi sur une base amicale avec n'importe lequel des hobgobelins, ils remarquent quelques visages familiers parmi les esclaves. Ces hobgobelins, et tous ceux se trouvant avec eux, démarrent sur une base amicale (voir page 149 du *Guide du Maître*). Sinon, leur attitude est indifférente.

8. Ouvriers ogres (ND 7)

De grandes paillasses sont étendues sur le sol. Quelques outils et armes sont dispersés tout autour. La pièce a été presque entièrement nettoyée de ses décombres.





La pierre des murs et du plancher dans ces salles est bizarrement colorée ; elle est ocre dans la pièce située à l'est et vert mousse dans celle se trouvant à l'ouest.

Créatures. Chacune de ces deux aires abrite 8 ogres. Seulement six sont présents dans l'une ou l'autre des salles. Ces brutes sont employées surtout pour soulever de lourdes charges mais ils défendent leur antre s'ils voient des intrus ou sont alertés par le son de la corne (voir aire 3)

Ogres (6) : pv 24, 25, 26, 26, 27, 28 ; voir *Manuel des Monstres* page 146.

Kella

Un des ogres est une druidesse métamorphosée, Kella, qui est ici comme espionne (voir partie 3). Si les PJ la rencontrent, elle aide les aventuriers en se retournant contre les autres ogres dans la pièce. Si vous préférez, elle peut rencontrer le groupe de personnages dans le corridor conduisant à l'aire 6 et s'identifie auprès d'eux avec un objet que lui a remis Y'dey.

En supposant qu'elle survive à la bagarre, Kella donne aux PJ une bonne description de la disposition des lieux et de leurs occupants (un tyrannœil, des géants, des enlaceurs, quelques golems et beaucoup d'ogres). Elle leur dit aussi que la tête dirigeante des opérations est, étrangement, un aboleth flottant dans un cocon d'eau. Elle a aussi appris que les membres du culte ont ouvert l'accès au nodule du Feu. Finalement, elle mentionne avoir vu Lareth le Bel ici et il semblait gardé de très près.

Une fois qu'elle a transmis ces informations, Kella suggère trois possibilités. Elle peut ;

1. Continuer à espionner les membres du culte ;
2. Partir informer Y'dey et les autres ; ou
3. Aller avec les aventuriers et les aider à combattre.

9. Géants des pierres (ND 8 ou 10)

Cette pièce, dont environ la moitié est dégagée de ses décombres, semble inutilisée.

Aux yeux d'un non-initié, les rochers de cet endroit semblent empilés les uns sur les autres au hasard. Ils sont cependant disposés de manière à former des lits, des chaises et des tables pour les géants des pierres qui vivent ici. Un personnage avec Connaissance de la pierre ou dont l'ennemi juré est les géants le remarquera au premier coup d'œil.

Créatures. Deux géants des pierres résident dans chacune de ces quatre pièces. La pièce au sud-est ne contient qu'un seul géant car l'autre est assigné à un poste de garde (aire 5). Les géants des pierres étaient très utiles au début des travaux d'excavations mais ils ont maintenant moins à faire car la plupart des tâches se résument au nettoyage. Lorsque les rêveurs d'apocalypse commenceront à dégager les points d'accès aux autres nodules élémentaires, les géants seront à nouveau mis à contribution.

Géants des pierres (1 ou 2) : pv 119 chacun ; voir *Manuel des Monstres* page 94.

Tactique. Ces géants préfèrent combattre tous ensemble dans la pièce centrale occupée par Daine, leur chef (voir aire 10). Ils font tout ce que demande Daine et, lorsqu'ils se battent à ses côtés, sa présence les souille tous de sa malfaisance (ils sont donc affectés par les sorts et les objets magiques qui ciblent les créatures mauvaises). Dans cette situation, le ND devient 14.

Trésor. Bien caché parmi les pierres (jet de Fouille, DD 25), chaque géant garde un petit butin de 2d6 gemmes d'une valeur de 50 po chacune.

10. Maître des géants (ND 10)

Cette pièce hexagonale comporte un plafond en dôme d'une hauteur de 9 mètres. Un espace dégagé au centre ressemble à un lit, quoi que sans doute inconfortable car constitué essentiellement de pierres. Une boîte en fer repose juste à côté, sur une large pierre plate.

Créature. Daine, un demi-fiélon/demi-géant des pierres a la tête des ouvriers géants des pierres, a établi son repaire dans cette pièce

centrale. De grandes promesses lui ont été faites par les rêveurs d'apocalypse en ce qui a trait au nodule de la Terre et il fera tout ce qui est nécessaire pour survivre jusqu'à ce que celui-ci soit recouvré.

Daine : demi-fiélon/demi-géant des pierres ; pv 43 ; voir appendice 3.

Tactique. Daine utilise les autres géants au mieux de ses capacités, en leur enjoignant de se battre à ses côtés et en les sacrifiant au besoin. Maniant sa *très grande épée à deux mains* +1, il se jette au corps à corps après avoir utilisé *aura maudite* pour se protéger, de même que les autres géants se trouvant avec lui.

S'il doit s'enfuir, il utilise *ténèbres* et se déplace dans la salle au nord-ouest, affaiblissant tous ceux qui le suivent avec *ténèbres maudites* s'ils semblent être d'alignement bon.

11. Statues fracassées (ND 4)

Apparemment, lorsque cet endroit s'écroula, un certain nombre de statues furent écrasées. Bien que la plupart des décombres aient été emportés au loin, quelques-unes des statues sont encore là. Un grand dragon de pierre, ses ailes et sa queue brisées, se tient encore debout, fixant le sol. Une boule de pierre avec un grand œil au milieu repose sur le sol, des appendices de pierre brisés sur le sommet. Une tête humanoïde d'apparence monstrueuse, avec des dents pointues et un morceau de ce qui semble être l'arrière-train d'un grand chat se trouvent près du mur, au sud. Finalement, la statue d'un humanoïde bestial de 2,70 mètres de haut, auquel il manque une jambe, gît sur le plancher au centre de la pièce.

Un jet de Fouille réussi (DD 18) parmi les statues brisées permettra au personnage de découvrir un tube à parchemin contenant un sort de *zone d'antimagie*. Le tube à parchemin est protégé par un *piège à feu*.

Piège à feu : FP 3 ; explosion de feu, rayon de 1,50 m (1d4 + 16) ; jet de Réflexes pour demi-dégâts (DD 16) ; Fouille (DD 29) ; Désamorçage/sabotage (DD 29).

12. Fontaine maléfique

Des visages horribles, sculptés dans la même pierre que les parois du couloir, grimacent en vomissant de petits filets d'eau dans un bassin à plusieurs étages. L'eau sent le souffre et le bassin est rempli d'une végétation verte.

Bien que son goût soit infect, l'eau est potable.

13. Tyrannœil (ND 13)

Devant vous, le sol plonge brusquement dans une fosse profonde de 4,50 mètres, avec des rebords de 30 centimètres de largeur le long des murs nord et sud. Ici et là, le mur de la fosse est couvert d'une feuille de bronze corrodée et dentée. Le sol n'est pas complètement libre de débris mais il est évident que des efforts ont été faits en ce sens. Un peu plus loin à l'est, la fosse s'élargit dans ce qui semble être une salle en forme d'octogone et les rebords se poursuivent tout autour.

La fosse est marquée sur la carte avec des lignes autour. Dans la pièce octogonale, des arches conduisent à deux plus petites pièces au nord et au sud.

Créature. Kex, un tyrannœil et l'excavateur principal, a établi son antre ici et se repose dans la petite salle au sud. Son rayon de *désintégration* a détruit la plupart des décombres et dégagé les rebords au-dessus de la fosse. Kex porte un *anneau de protection* +2 sur un de ses appendices.

Kex, tyrannœil : pv 70 ; CA 22 ; voir *Manuel des Monstres* page 180.

Tactique. Kex a choisi cette fosse à cause de la différence de hauteur. Il espère que les intrus se déplaceront le long des rebords, de sorte qu'il puisse flotter silencieusement dans la fosse et les attaquer par surprise avec tous ces yeux. Pour cette même raison, il essaie de se placer sous les adversaires qui volent, lévitent ou grimpent.

Sinon, il attaque avec ses yeux les plus mortels en premier ; *désintégration*, *pétrification* et *doigt de mort*. Ce n'est qu'ensuite qu'il tente de *charmer* un guerrier, afin qu'il se retourne contre ses alliés. Une autre tactique possible est de déplacer un jeteur de sort avec *télékinésie* dans un endroit isolé des autres (en le faisant tomber du rebord par exemple) ; il peut alors concentrer son *cône d'antimagie* sur celui-ci pendant qu'il dirige ses autres yeux contre le reste de ses adversaires.

Trésor. Kex conserve un grand sac dans la pièce au nord, rempli du butin retrouvé au cours des excavations : une paire de *bottes d'elfe*, une *baguette d'éclair* (10 charges), 121 po, 45 pp, six gemmes d'une valeur de 50 po chacune et un bracelet en argent (valeur de 220 po). Tous ces objets sont encore crasseux et sales.

14. Pièce vide

Une lumière grise éclaire cette salle. Le plafond était autrefois en forme de dôme mais la plus grande partie de ce dernier s'est écroulée. Les murs et le plancher semblent à première vue avoir été endommagés mais il devient vite apparent qu'ils ont été sculptés pour paraître naturels, avec de l'herbe et même des broussailles sculptées entre de faux rochers. La partie sud de la pièce est loin d'être dégagée. Quelques os sont dispersés parmi les décombres et une brise souffle en provenance de fentes dans le haut plafond.

15. Pièce secrète (ND 15)

Les deux portes secrètes conduisant à cette salle pivotent sur leur côté occidental et sont munies toutes les deux d'un piège magique. Il faut réussir un jet de Fouille (DD 22) pour les découvrir.

Cette pièce dégagée comporte une couchette, une table de bois rustique, une chaise et un coffre. Deux cimeterres, une dague coup-de-poing, deux masses d'armes, un couteau à lame ondulée et une paire de nunchakus sont accrochés au mur. Toutes ces armes sont munies d'ornementations élaborées. La porte au nord est à moitié ouverte.

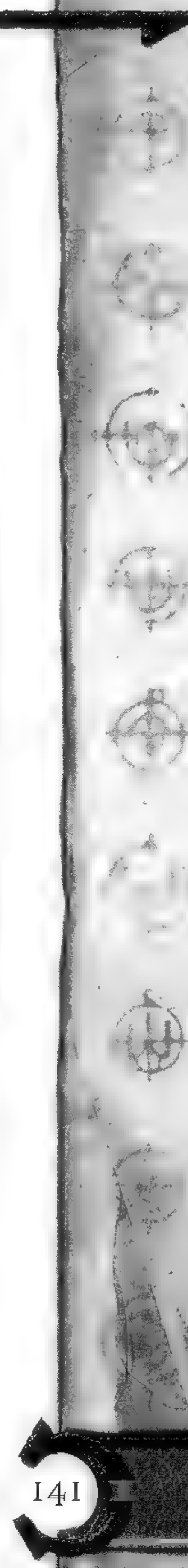
Créature. Smigalle Mainrouge est une assassin demi-orque qui porte un déguisement de demi-elfe la plupart du temps. Elle est l'associée de Falrinth le magicien (voir aire 16 plus loin) et ils travaillent ensemble depuis l'époque du vieux Temple du Mal élémentaire. C'est en fait leurs conseils qui ont permis un dégagement aussi rapide et aussi efficace du temple. À l'époque, ils n'étaient pas du côté des prêtres du temple et cela n'a pas changé depuis ; ils ne participent à cette opération que pour leurs propres bénéfices.

Smigalle est actuellement en train de regarder une carte des secteurs dégagés jusqu'à maintenant dans les donjons (montrant toutes les aires, à l'exception des aires 4, 15, 16, 26, 30 et 31) avec Dugart, un rêveur d'apocalypse qui est aussi un demi-orque. Dugart s'est entiché de Smigalle et préfère traiter avec elle plutôt qu'avec Falrinth, même si le magicien en sait davantage.

Smigalle Mainrouge : demi-orque (f) Gue5/Rou2/Asn7 ; pv 87 ; voir appendice 3.

Dugart : demi-orque (m) Prê10/Rêv2 ; pv 101 ; voir appendice 3.

Tactique. Si elle sait que des intrus s'approchent, Smigalle attend, invisible (avec son *anneau d'invisibilité*) et avec du poison sur sa lame ; elle étudie une victime avant de faire son attaque mortelle. Pendant ce temps, elle boit discrètement toutes ses potions autres que celles de guérison. Elle met ensuite un round entier à se déplacer dans le couloir au nord, utilise son parchemin





d'*invisibilité suprême* (souvenez-vous d'effectuer un jet de niveau de lanceur de sorts, DD 8) de façon à demeurer invisible après son attaque, puis revient dans la pièce pour porter son coup mortel (ajusté au besoin si sa cible est en mouvement). Si elle est découverte ou sérieusement blessée, elle s'enfuit en courant ou utilise son parchemin de *porte dimensionnelle* pour rejoindre Falrinth où qu'il se trouve.

Smigalle utilise Dugart pour distraire ses adversaires pendant le combat, le sacrifiant sans arrière-pensée pour se sauver.

Dugart a toujours *force de taureau* et *endurance* jetés sur lui. S'il a le temps de se préparer, il jette *liberté de mouvement, arme magique supérieure, protection contre les énergies destructives* (*feu*), *panoplie magique, protection contre le Bien* et même *force du taureau* sur Smigalle. Une fois le combat débuté, il est incapable de voir Smigalle ; il utilise donc ses sorts de guérison sur lui-même et jette *ténèbres maudites, convocation de monstres V, colonne de feu* et *rayons d'ensorcellement* (voir appendice 2) contre ses ennemis, comptant sur *forme éthérée* pour s'échapper s'il est gravement blessé. Il adore se jeter *guérison suprême* juste au moment où ses adversaires le croient définitivement battu.

Pièges. Les portes secrètes ont été piégées par Falrinth avec *piège à feu* (jeté au niveau 14).

Pièges à feu (2) : FP 2 ; explosion de feu, rayon de 1,50 m (1d4 + 14) ; jet de Réflexes pour demi dégâts (DD 16) ; Fouille (DD 29) ; Désamorçage/sabotage (DD 29).

Le verrou du coffre est enduit d'un poison de contact spécial fabriqué par Smigalle et qu'elle a baptisé gelée cramoisie.

Verrou empoisonné : FP 1 ; poison de contact ; jet de Vigueur (DD 16) pour résister (1d6 For/1d6 For) , Fouille (DD 21) ; Désamorçage/sabotage (DD 20).

Trésor. Le coffre est verrouillé (jet de Crochetage, DD 25) et Smigalle en a la clé. Il contient une dague sertie de pierres (valeur de 300 po), un parchemin de *changement d'apparence* et une bourse contenant 98 pp et 435 po. Le coffre contient également toutes sortes de vêtements pour se déguiser.

Smigalle collectionne les armes. Toutes celles accrochées au mur valent le double de leur valeur normale à cause de leur ornementation élaborée. Tous les meubles ont été récupérés dans les ruines des donjons et n'ont aucune valeur.

Suites de la rencontre. S'il est prévenu suffisamment longtemps à l'avance, Dugart ne reste pas ici mais se rend plutôt au Grand temple (aire 29) afin de participer à sa défense.

16. Chambre de Falrinth (ND 14)

La porte est verrouillée (jet de Crochetage, DD 25) et piégée (voir plus loin).

> Une couchette rudimentaire, deux chaises, une table branlante et un grand candélabre meublent cette pièce. Un livre repose sur la couchette. L'odeur de l'encens remplit l'air ; il provient d'un petit brûleur posé sur la table, à côté d'une sacoche de cuir.

Créature. Falrinth est un magicien malfaisant et égoïste. Il a une longue relation de travail avec Smigalle mais la trahirait sur-le-champ si cela pouvait sauver sa vie. Il est actuellement à l'emploi du culte de Tharizdun, à titre d'expert quant à la disposition du vieux temple. Ils le paient bien, aussi la vie est-elle bonne. Il n'est pas intéressé à défendre ces lieux et, s'il est attaqué, il se peut qu'il se téléporte au loin, tout simplement.

Falrinth : humain Mag14 ; pv 62 , voir appendice 3.

Tactique. Falrinth a placé une *porte de phase* conduisant du mur sud à l'aire 14 qu'il peut utiliser pour s'enfuir ou pour obtenir un avantage tactique. Il est toujours sous l'effet des sorts d'*endurance* et de *grâce féline*. Tout comme Smigalle, il aime combattre alors qu'il se trouve sous l'effet d'un sort d'*invisibilité suprême*. Dès qu'il sait qu'un danger existe, il se prépare avec *vision lucide, peau de pierre* et *rapidité*.

En combat, Falrinth ne perd pas de temps. Il débute avec *doigt de mort* (préférablement contre un magicien ou un ensorceleur, voir même un roublard), suivi de quintessence d'*éclair* (60 points de dégâts) ou *éclair multiple*, selon que ses adversaires sont alignés ou non. Si Smigalle est une cible potentielle de ce dernier sort, il se peut qu'il en considère un autre — ou peut-être pas.

Pièges, La porte conduisant à cette pièce est protégée par un *piège à feu*.

Piège à feu : FP 2 ; explosion de feu, rayon de 1,50 m (1d4 + 14) ; jet de Réflexes pour demi-dégâts (DD 16) ; Fouille (DD 29) ; Désamorçage/sabotage (DD 29).

Le livre sur le lit est le faux livre de sorts de Falrinth. Il est piégé avec un *sceau du serpent* sur la couverture et quintessence de *runes explosives* à l'intérieur (qui détruisent le livre lorsqu'elles sont activées).

Quintessence de *Runes explosives* : FP 5 ; explosion de feu, rayon de 3 m (36 points de dégâts de feu) ; le lecteur ne bénéficie d'aucun jet de sauvegarde, les autres doivent réussir un jet de Réflexes (DD 14) pour demi-dégâts ; Fouille (DD 28) ; Désamorçage/sabotage (DD 28).

Sceau du serpent : FP 3 ; lecteur immobilisé pour 1d4 + 14 jours ; jet de Réflexes annule (DD 14) ; Fouille n/a ; Désamorçage/sabotage n/a.

Trésor. La sacoche en cuir contient 290 po et neufs gemmes d'une valeur de 75 po chacune, de même qu'une *potion de soins importants* et une *baguette de déblocage* (32 charges). Falrinth transporte sur lui les clés des trois coffres de fer de l'aire 4.

Les meubles ont été récupérés dans les donjons et réparés avec des sorts de *réparation*. Ils n'ont aucune valeur.

Sous le lit se trouvent les deux gros livres de sorts de Falrinth, chacun d'eux étant dissimulé par un sort de *dissimulation suprême*. Ils sont tous les deux verrouillés (jet de Crochetage, DD 30) et piégés avec un sceau du serpent (comme précédemment). L'un renferme ses tours de magie et ses sorts de niveaux 1–3 ; l'autre renferme ses sorts de niveaux 4–7.

17. Ouvriers (ND 2)

Le sol de cette pièce partiellement dégagée est en terre battue. Un gros tas de décombres se trouve en plein centre de la salle et un passage bloqué se laisse deviner dans le coin sud-ouest. Quelques champignons et des vesses-de-loup poussent sur le sol.

Le passage bloqué au sud-ouest était autrefois un escalier menant à l'étage supérieur.

Créatures. Dix esclaves hobgobelins travaillent ici sous la supervision d'un ogre, chargeant des pierres sur des brouettes.

Hobgobelins (10) : pv 4 chacun ; CA 11, aucune arme ni armure ; voir *Manuel des Monstres* page 116.

Ogre : pv 26 ; voir *Manuel des Monstres* page 146.

Tactique. S'ils en ont la chance, les hobgobelins se tournent contre l'ogre immédiatement. Leur attitude initiale envers les PJ est, au pire, indifférente (voir aire 7 précédemment) et ils préfèrent discuter que de se battre. S'ils sont attaqués ou maltraités, cela les dissuade de poursuivre toute négociation et ils se battent du mieux qu'ils peuvent avec leurs outils.

Suites de la rencontre. Les hobgobelins partagent volontiers ce qu'ils savent des travaux d'excavations, y compris la disposition générale des lieux et les créatures présentes. Ils ne connaissent pas les aires secrètes et sont incapables de distinguer les différents prêtres. Une fois qu'ils ont dit tout ce qu'ils connaissent, ils tentent de se frayer un chemin hors du temple.

Trésor. Un jet de Fouille réussi (DD 20) dans la pile centrale de décombres permet à un personnage de trouver les ossements d'une étrange créature inhumaine quelconque (la lamie qui habitait autrefois dans cette chambre) et une *épée courte +1*.

Ajustement ad hoc des PX. N'accordez aucun PX pour avoir défait les hobgobelins en combat.

18. Entrée du niveau inférieur (ND 12)

Les escaliers descendent jusqu'à un large palier partiellement dégagé seulement. Les murs du palier sont couverts de mosaïques dépeignant de façon répugnante les jeux de démons, de vils limons et gelées et d'humanoïdes géants au milieu d'un champ où gisent leurs victimes torturées, mutilées ou mortes.

Créatures. Deux enlaceurs particulièrement bien nourris, et qui se trouvaient déjà dans les ruines souterraines, ont été *charmés* par Falrinth (par mesure de sécurité, le Second a employé sa faculté psionique pour les asservir également). Ils gardent maintenant cette aire et attaquent tous ceux qui n'ont pas été identifiés comme habitant ici par le magicien.

Enlaceurs (2) : pv 109, 123 ; voir *Manuel des Monstres* page 83.

Tactique. Les enlaceurs se cachent parmi les rochers (Discrétion +18) dans la partie orientale de la salle, S'ils entendent un groupe venir, ils attendent que deux cibles au moins se trouvent dans la pièce (sinon, ils attaquent tous les deux le même adversaire). Leurs filaments sont suffisamment longs pour rejoindre n'importe quel point de la pièce et les victimes prises dans leur étreinte sont tirées de 3 mètres à chaque round, jusqu'à se trouver à portée de morsure. C'est ainsi, par exemple, qu'une victime attrapée au bas des escaliers sera entraînée jusqu'à la gueule de l'enlaceur en 3 rounds.

Suites de la rencontre. S'il en a le temps, le Second (voir aire 30) renforcera les enlaceurs en leur jetant *protection des énergies destructives (feu)*, afin de pallier leur vulnérabilité sur ce point.

19. Golem de fer (ND 13 ou 15)

La seule chose se trouvant dans cette pièce approximativement triangulaire est une grosse statue en fer, encore assez polie. L'endroit est à peu près dégagé de décombres et les plafonds sont très hauts. De vieilles peintures murales ont été complètement obscurcies par le temps et les restes de ce qui fut sans doute une tapisserie sont visibles ici et là.

Il existe deux salles similaires, chacune d'elle avec une statue (un golem de fer en fait) aux points marqués par un X sur la carte. Il est possible que les personnages rencontrent les deux à la fois.

Créatures. Ces deux mastodontes métalliques sont la fierté et l'orgueil des défenses du culte. Ils se déplacent pour attaquer sur un ordre de n'importe quel rêveur d'apocalypse ou lorsque quelqu'un entre dans la pièce dans laquelle ils se trouvent sans avoir prononcé la phrase « Le retour du Dieu Noir est imminent ».

Golem de fer : pv 99 ; voir *Manuel des Monstres* page 106.

Tactique. Les rêveurs d'apocalypse, s'ils sont alertés et ont le temps de se préparer, ordonneront aux golems d'attaquer quiconque, autres qu'eux, descend les marches (et ils informent les autres serviteurs du culte de se tenir loin de là).

Suites de la rencontre. Même si les deux golems de fer sont censés être capables de faire face à n'importe quel intrus, les membres du culte prendront des mesures défensives supplémentaires s'ils en ont le loisir. Ils posteront les ogres d'élites se trouvant dans l'aire 23 de manière à défendre la partie nord du passage conduisant au Grand temple (aire 29), avec l'ordre d'attaquer lorsque les golems de fer font de même.

20. Quartiers des rêveurs d'apocalypse (ND variable)

Les deux cheminées dans le mur sud sont libres de débris et ont servi récemment, comme en attestent la suie fraîche et les tisons mourants. Cinq couchettes ont été disposées autour d'une vielle table en bois et de quelques chaises. Un candélabre en laiton repose sur la table, de même qu'un certain nombre de feuilles de papier et un grand livre.



À côté de chacune des couchettes se trouve une petite malle. Deux sacs de voyage ont été placés contre le mur près du passage donnant au sud.

C'est ici que les rêveurs d'apocalypse assignés à cette mission (autres que le Second) dorment et entreposent leurs possessions.

Malles (ND 3 ou 6). Chacune des cinq malles est verrouillée (jet de Crochetage, DD 30) et piégée par un *glyphe de garde* ou un *glyphe de garde divin.*

Glyphe de garde : FP 3 ; tel que spécifié ; jet de sauvegarde (tel que spécifié) (DD 14) ; Fouille (DD 28) ; Désamorçage/sabotage (DD 28).

Glyphe de garde divin : FP 5 ; énergie (6d8) ; jet de Réflexes pour demi-dégâts (DD 19) ; Fouille (DD 31) ; Désamorçage/sabotage (DD 31).

Chacune contient des vêtements et des effets personnels, de même que les objets suivants :

Malle 1. (Glyphe de feu, 3d8 points de dégâts de feu, jet de Réflexes pour demi-dégâts (DD 14)). Sac avec 4 gemmes d'une valeur de 40 po chacune et 4 gemmes d'une valeur de 150 po chacune ; une trompette en argent (valeur de 100 po). Estalion (voir aire 28) en a la clé.

Malle 2. (Glyphe divin de froid, 6d8 points de dégâts de froid, jet de Réflexes pour demi-dégâts (DD 19)). *Couvre-chef de déguisement,* deux flasques d'acide, une bourse avec 240 pp. Thuchos Nalred (voir aire 28) en a la clé.

Malle 3. (Glyphe de *cécité*, jet de Vigueur annule (DD 14)). *Cierge de vérité,* une petite boîte sertie de pierres précieuses (valeur de 200 po contenant un bracelet en or, un collier de coraux (valeur de 250 po) et une broche d'obsidienne (valeur de 375 po). Dugart (voir aire 15) en a la clé.

Malle 4. (Glyphe divin sonique, 6d8 points de dégâts de son). Sac avec 584 po, boîtes contenant 34 allume-feu, *potions d'acuité visuelle,* de *Charisme* et de *guérison des maladies* ; des jarres de *solvant universel*, d'*onguent des roches* et de *baume de Keoghtom.* Souza Carun (voir aire 29) en a la clé.

Malle 5. (Glyphe divin d'acide, 6d8 points de dégâts d'acide). *Robe d'impuissance,* sphère de cristal (valeur de 600 po) ; peigne serti de pierres précieuses (valeur de 200 po) ; trois livres renforcés d'or (valeur de 100 po chacun) et traitant de la religion et des *potions de vision dans le noir* et de *baiser de la goule.* Maliskra (voir aire 9 du nodule du Feu) en a la clé.

Sacs de voyage. L'un d'entre eux contient deux sacoches immobilisantes et deux flasques de feu grégeois, de même que deux dagues de maître et un bâton fumigène.

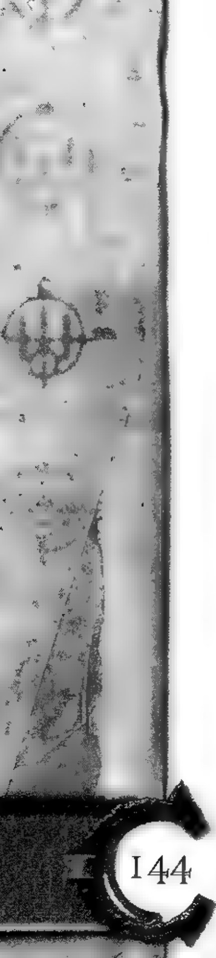
L'autre sac contient une lettre d'Hédrack (voir aire 19 du Fanum extérieur), discutant du cas de Lareth le Bel et le proclamant comme étant le Champion du Mal élémentaire prophétisé. Le sac renferme également trois parchemins de *protection contre les énergies destructives* (*feu*), 272 po et 59 pp.

Papiers. Les papiers sur la table détaillent les plans de la Triade, les nodules élémentaires et les étapes franchies par le culte jusqu'à maintenant.

Cette dernière liste comprend l'embauche de Falrinth, le nettoyage des donjons (en faisant appel à un tyrannœil, des géants des pierres et des esclaves), la recherche de Lareth, le dégagement du nodule du Feu et l'appel d'Imix. Les papiers mentionnent clairement que, bien qu'il soit prévu de dégager les points d'accès à tous les nodules, il existe une possibilité de libérer Tharizdun avec la seule présence d'Imix.

Livre. Le gros livre sur la table est une copie du *livre de l'Œil noir,* un tome qui détaille le culte de l'Œil élémentaire ancestral (une autre copie de ce livre se trouve dans l'aire 122 des mines du Cratère). Il décrit exactement le fonctionnement des autels de pierre noire (aire 121 des mines du Cratère ou aire 34A de la forteresse), en conjonction avec les *sceptres tentaculaires.*

Candélabre. Le candélabre sur la table est magique et s'illumine sur simple demande (valeur de 200 po).



Suites de la rencontre (ND 9) : Le succube qui surveille l'entrée par le vieux puits (voir Observateur précédemment) vient se poster ici après avoir averti les rêveurs d'apocalypse de l'arrivée d'intrus. Si les PJ le rencontrent le démon dans cette pièce, il leur apparaît sous la forme d'une femme elfe et tente de les séduire et de les charmer de manière à s'immiscer dans le groupe. Si cela ne fonctionne pas (et ce sera probablement le cas), il se peut qu'il se batte suffisamment longtemps pour absorber quelques niveaux avant de se téléporter pour de bon.

20A. Quartiers du Second (ND 6)

Le couloir reliant cette pièce et l'aire 20 ressemble, par le biais d'une *image prédéterminée,* à un placard de rangement derrière lequel se trouve un *mur illusoire.* La porte se trouvant derrière cette illusion est piégée.

Piège. La porte conduisant à cette pièce est piégée par un *glyphe de garde.*

Glyphe de garde : FP 3 ; jet d'acide, rayon de 1,50 mètre ; jet de Réflexes pour demi-dégâts (DD 14) ; Fouille (DD 28) ; Désamorçage/sabotage (DD 28).

Cette salle sent la saumure. Un grand réservoir à moitié rempli d'eau et fabriqué à partir de plaques de verre maintenues ensembles, occupe la plus large part de la pièce. Les côtés du réservoir mesure 2,40 mètres de hauteur et portent des symboles gravés ressemblants à des crânes entortillés dans des tentacules. À côté du réservoir se trouve une petite table en bois avec trois parchemins roulés dessus.

Le Second, un aboleth, est plus confortable dans l'eau (voir aire 30). Il a apporté les plaques de verre et ce sont les prêtres qui ont créé l'eau, de façon magique.

Créatures. Deux amphibes se trouvent dans le réservoir ; ce sont les domestiques du Second. Ils attaquent tous ceux qui entrent dans la pièce, à l'exception de leur maître. Il leur faut cependant un round entier pour sortir du réservoir.

Amphibes (2) ; pv 10, 14 ; voir *Manuel des Monstres* page 18.

Trésor. Les parchemins sur la table présentent tous des sorts divins ; *soins intensifs, communion* et *divination.* Ils appartiennent au Second, qui les conserve ici pour éviter de les mouiller.

Une petite niche est visible à l'intérieur d'un des murs du réservoir. Elle contient une paire de bracelets assortis et décorés avec des perles et des coraux (valeur de 250 po chacun), deux fioles de cristal (valeur de 50 po chacune) renfermant des *potions de vérité* et de *poison,* un sac étanche avec 83 po et une flasque d'acide.

21. Aire ouverte

Cette grande salle est dégagée de ses décombres, bien qu'un certain nombre d'éclats de bois couvrent le sol du côté ouest, à l'endroit où un meuble quelconque fut sans doute écrasé lors de l'écroulement des lieux.
Un vieux foyer rempli de débris se trouve dans le mur sud. À côté de lui s'empilent des cageots, des barils et d'autres contenants.

Les contenants renferment différentes provisions pour les prêtres et leurs serviteurs ; elles ont été emmenées ici depuis le Temple de l'Anéantissement absolu ou la région environnante. On y retrouve des outils, de la nourriture, de l'eau, des couvertures et autres objets utiles.

22. Ouvriers (ND 4)

Cette grande pièce n'est dégagée qu'à moitié. Des paniers de gravats, de même que toutes sortes d'outils pour creuser sont dispersés un peu partout.

Créatures. Dix hobgobelins, sous la supervision de deux ogres, rassemblent les pierres qui seront ensuite désintégrées ou emportées vers la surface.

Hobgobelins (10) : pv 4 chacun ; CA 11, aucune arme ni armure ; voir *Manuel des Monstres* page 116.

Ogres (2) : pv 26, 28 ; voir *Manuel des Monstres* page 146.

Tactique. S'ils en ont la chance, les hobgobelins se tournent contre les ogres immédiatement. Leur attitude initiale envers les PJ est, au pire, indifférente (voir aire 7 précédemment) et ils préfèrent discuter que de se battre. S'ils sont attaqués ou maltraités, cela les dissuade de poursuivre toute négociation et ils se battent du mieux qu'ils peuvent avec leurs outils.

Suites de la rencontre. Les hobgobelins partagent volontiers ce qu'ils savent des travaux d'excavations, y compris la disposition générale des lieux et les créatures présentes. Ils ne connaissent pas les aires secrètes et sont incapables de distinguer les différents prêtres. Une fois qu'ils ont dit tout ce qu'ils connaissent, ils tentent de se frayer un chemin hors du temple.

Ajustement ad hoc des PX. N'accordez aucun PX pour avoir défait les hobgobelins en combat.

23. Caserne des ogres d'élite (ND 14)

Sept grandes couchettes sont étalées dans cette vaste pièce. Chacune a un sac à dos déposé dessus, dessous ou à côté. Près de l'extrémité occidentale de la pièce, contre le mur nord, se trouve une fosse peu profonde.

Deux plaques de limon vert croissent dans la fosse de 1,80 mètre de profondeur.

Créatures. Sept ogres, tous des guerriers expérimentés, vivent ici. Ils sont l'élite des ogres entraînés par le culte.

Ogres Gue6 (7) : pv 40, 55, 48, 40, 53, 32, 42 ; voir appendice 3.

Tactique. Deux des ogres ont pris soin des plaques de limon vert, qu'ils ont découvertes au cours des excavations. Lorsqu'ils sont attaqués, ils trempent chacun l'extrémité de leur massue dans cette substance et en envoient un paquet sur leurs ennemis (le limon vert inflige normalement des dégâts aux armes mais la solidité des armes magiques est telle que tous les dégâts sont virtuellement annulés). C'est une attaque à distance qu'ils peuvent effectuer jusqu'à une portée de 12 mètres. Le round suivant, ils attaquent normalement.

Suite de la rencontre. Si les rêveurs d'apocalypse ont été prévenus à l'avance de l'arrivée des intrus, ils ordonnent à ces ogres de défendre le couloir entre les aires 18 et 29. Dans ce cas, les ogres se dispersent un peu (de manière à ne pas tous être pris dans le rayon d'un même sort) et chargent au corps à corps depuis le nord lorsque les golems des aires 19 attaquent.

Trésor. Chaque sac à dos contient de l'équipement normal et 1d12 + 50 po.

Ajustement ad hoc des PX. Le limon vert représente un danger inhabituel supplémentaire. Si les ogres ont l'occasion de l'utiliser, octroyez 110 % des PX normaux.

24. Repaire des rakshasas (ND 9 ou 11)

Les murs ici sont drapés en rouge et or. La salle renferme une petite table couverte d'un tissu noir, un grand lit en bois et une chaise (aussi couverte d'un tissu noir). Deux crânes d'humanoïdes se trouvent sur la table, de même qu'une bouteille de vin et un délicat gobelet de cristal.

Il existe deux de ces pièces, avec un espace vide entre les deux. Les portes secrètes nécessitent un jet de Fouille réussi (DD 22) pour être découvertes.

Créatures. Chaque pièce est la résidence d'un rakshasa allié avec le culte de Tharizdun. Depuis leur arrivée dans la région, ces êtres malfaisants se sont régulièrement glissés dans la ville d'Hommlet, s'en prenant à la population, apprenant qui est qui et volant les éléments de décoration et d'ameublement les plus luxueux pour leurs propres appartements.

Rakshasa : pv 52 ; voir *Manuel des Monstres* page 53.

Sorts connus (6/7/7/5) : 0 — *détection de la magie, hébètement, illumination, lumières dansantes, manipulation à distance, prestidigitation, son imaginaire* ; 1[er] — *armure de mage, bouclier de la foi, corde animée, projectile magique, soins légers* ; 2[e] — *grâce féline, image miroir, invisibilité* ; 3[e] — *boule de feu, vol.*

Tactique. En supposant qu'ils aient été avertis à l'avance, les rakshasas abaissent leur propre immunité contre les sorts et se jettent les sorts suivants, en ordre ; *armure de mage, bouclier de la foi, grâce féline et vol.* Puis ils prennent la forme de personnages reconnaissables à Hommlet, tels que Vesta Gundigoot, la chanoine Y'dey, Jomain Dard ou même Elmo. Utilisant *corde animée*, ils s'attachent eux-mêmes tous les deux dans la pièce au nord et se font passer pour prisonniers (ils peuvent sortir des cordes animées instantanément au besoin). Ils font appel à leur pouvoir naturel de *détection de pensées* pour réagir comme le feraient les personnes qu'ils prétendent être (appelant les PJ qui connaissent les gens qu'ils personnifient par leur nom). Rappelez-vous que, comme les rakshasas sont immunisés contre les sorts et les pouvoirs magiques de niveau 8 ou moins, *détection de la magie, détection du Mal* et *détection du mensonge* n'ont aucune chance de révéler leur coup monté.

Trésor. Chaque bouteille de vin, d'une grande qualité, a une valeur de 25 po et chaque gobelet, une valeur de 20 po. Le rakshasa dans la salle au nord a dissimulé un collier en or avec des améthystes (valeur de 950 po) à l'intérieur d'un des crânes (jet de Fouille, DD 18).

25. Prisonnier caché

Un grand foyer de briques avec un manteau de marbre domine cette pièce vide autrement. Sur le manteau se trouvent quelques figurines sculptées et deux amas étranges qui ressemblent à des têtes humaines réduites.

Les figurines et les têtes sur le manteau furent récupérées lors des travaux d'excavations. Elles valent 25 po chacune environ.

Créature. Dans le coin nord-ouest se trouve un archon canin dans des *chaînes dimensionnelles* qui s'ajustent à sa forme et l'empêchent de quitter sa forme canine. Il est sous l'effet d'un sort de *dissimulation suprême.* Convoqué par la chanoine Y'dey afin de déterminer ce qui se passait dans le temple, l'archon fut vaincu et capturé par les forces des rêveurs d'apocalypses. Les membres du culte n'ont pas encore décidé ce qu'ils feront de lui mais ils savent désormais que quelqu'un se méfie d'eux et ils sont sur leurs gardes.

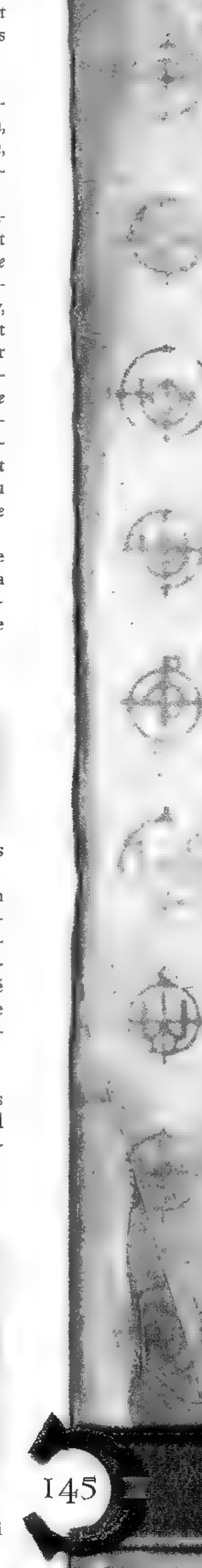
Archon canin : pv 38 ; voir *Manuel des Monstres* page 30.

Suites de la rencontre. S'il est libéré, l'archon s'allie avec ses sauveurs, à moins que ceux-ci planifient de quitter les lieux, car il souhaite ardemment se venger et mettre à genoux les êtres malfaisants de l'endroit.

26. Fantôme de Senshock (ND 11)

Pendant un moment, cette chambre vous apparaît être un appartement luxueusement fourni, convenant sans doute à un magicien ; meubles élégants d'ébène ou de bois de rose, établi couvert de cornues bouillonnantes et de potions, murs couverts de tapisseries et une bibliothèque.
L'instant d'après, tout a disparu. La pièce est pleine de décombres et de morceaux du plafond écroulé. Des éclats de bois de ce qui était sans doute autrefois des meubles ornés reposent écrasés sous les pierres. Des tapisseries moisies sont empilées en tas, déchirées et sales.

La brève vision de l'apparence ancienne de cette pièce est le résultat de la présence de son ancien occupant, qui hante les lieux. Si



Zuggtmoy a déjà été renvoyée sur son plan d'origine (voir niveau 9 du Fanum interne), aucune illusion d'une chambre bien entretenue n'apparaît.

Créature. Senshock était un personnage puissant dans le Temple du Mal élémentaire mais qui fut tué lorsque celui-ci tomba. Il était autrefois le Seigneur magicien du Grand temple ; aujourd'hui, il ne subsiste plus que sous la forme d'un fantôme.

Senshock : fantôme, Mag9 ; pv 58 ; voir appendice 3.

Tactiques. Senshock attaque tous ceux qui s'approchent, en commençant cependant par jeter *déplacement* et *rapidité* sur lui-même alors qu'il est sous forme éthérée. Si des créatures viennent à lui sur le plan Éthéré, il leur jette *renvoi*. Si ses adversaires sont sur le plan Matériel, il se manifeste et utilise *assassin imaginaire* et *tempête de grêle*, suivi de monstres convoqués et de *projectiles magiques*. À titre de fantôme, Senshock n'a plus à étudier ses sorts dans son livre de sorts mais il ne peut plus non plus changer son choix de sorts préparés.

Détruire le fantôme. Senshock était un serviteur fidèle et dévoué de Zuggtmoy et, tout comme elle, n'avait aucune idée que le culte de Tharizdun se trouvait derrière le temple du Mal élémentaire. Si Zuggtmoy est renvoyée sur son plan d'origine (voir niveau 9 du Fanum interne) alors Senshock peut être tué de façon permanente. Sinon, il revient 24 heures plus tard pour continuer à hanter le temple.

Suites de la rencontre. Senshock considère maintenant le ver pourpre de l'aire 27 comme son ami et le protège, se portant immédiatement à son secours si quelqu'un lui cherche noise.

27. Ver pourpre (ND 12)

Cette grande salle est remplie de débris. Un tunnel, apparemment d'existence récente, s'ouvre dans le côté est de la pièce pendant qu'un passage beaucoup plus ancien, avec une véritable finition (bien qu'endommagée) se dirige vers le sud-ouest.

Le tunnel vers l'est abrite un ver pourpre qui, jusqu'à tout récemment, se trouvait en état d'hibernation.

Créature. Senshock retenait autrefois captif le ver pourpre dans un *miroir d'emprisonnement* (ce dernier fut détruit lors de l'écroulement des donjons). Le ver, désorienté et perturbé par sa longue captivité, entra en hibernation. Ce n'est que tout récemment qu'il s'est réveillé, à cause des travaux d'excavation. Maintenant, il attaque quiconque s'approche de lui.

Ver pourpre : pv 220 ; voir *Manuel des Monstres* page 185.

Suites de la rencontre. S'il n'est pas déjà détruit, Senshock arrive depuis l'aire 26 pour attaquer ceux qui cherche noise au ver pourpre. Le ver a suffisamment d'expérience avec la présence de Senshock pour savoir qu'il ne peut pas manger le fantôme (à tout le moins, son pouvoir de perception des vibrations lui indique qu'il n'est pas tangible) mais il ne réalise pas que le fantôme est son allié. Il ne travaille donc pas de concert avec Senshock. Même s'ils sont rencontrés au même endroit, le ver agit seul et Senshock réagit.

28. Vaste salle (ND 15)

C'est là une très grande pièce, avec un tas de décombres de 2,10 mètres de hauteur au centre. Des portes, certaines ouvertes, certaines tout juste retenues par leurs charnières et d'autres encore tout simplement appuyées contre leur chambranle, conduisent dans de plus petites pièces remplies de débris.

Créatures. Deux rêveurs d'apocalypse, Thuchos Nalred et Estalion, se préparent à affronter le fantôme et le ver pourpre (ou juste le ver pourpre si Zuggtmoy a été renvoyée sur son plan d'origine).

Thuchos est un personnage imposant avec un bras droit démoniaque (voir aire 26 du Fanum externe). Estalion est mince, avec des yeux extrêmement foncés et de longs cheveux noirs. Chacun porte une robe ample violette dissimulant son apparence physique et un heaume noir ne révélant que ses yeux, avec deux longs éperons de chaque côté. Tous les deux sont incroyablement mauvais ; Thuchos est dominateur et destructeur et Estalion est fourbe et manipulateur.

Estalion a déjà jeté *déplacement* et *endurance* sur eux deux et *aide* sur lui, alors que Thuchos a lancé *aide, faveur divine, puissance divine, panoplie magique, arme magique suprême, rage* (voir appendice 2), *force du colosse, bouclier de la foi, immunité contre les sorts* (*tempête de grêle, éclair* et *projectile magique*) et *résistance à la magie* (RM 24) sur sa personne. Supposez qu'il a jeté les sorts avec la durée la plus courte à la fin, ce qui lui donne 8 rounds pour agir avec toutes ces altérations.

Estalion : elfe (m) Ens6/Prê6/Rêv1 ; pv 44 ; voir appendice 3.

Thuchos Nalred : humain Prê9/Rêv3 ; pv 93 ; voir appendice 3.

Avec tous ces sorts jetés sur lui, les statistiques de Thuchos sont modifiées de la façon suivante :

Force : 25 (+3 de *puissance divine*, +4 de *force du colosse*, +4 de *rage*)

Constitution : 22 (+4 d'*endurance*, +4 de *rage*)

Points de vie : 153 (+48 de l'accroissement de Con, +12 de *puissance divine*, pas de points de vie temporaire d'*aide* car ils ne peuvent être cumulés).

CA : 32 (+4 de *bouclier de la foi*, +4 de *panoplie magique*, -1 à cause de la grande taille de *force du colosse*).

Attaques : +28/+23/+18 (progression d'un guerrier de niveau 12 de *puissance divine*, +1 d'*aide*, +4 de *faveur divine*, +6 de l'accroissement de For, +3 d'*arme magique supérieure*).

Dégâts : 2d6 + 15 (taille de l'arme accrue de *force du colosse*, +4 de *faveur divine*, +6 de l'accroissement de For, +3 d'*arme magique supérieure*).

Tactique. Thuchos se lance en corps à corps pendant qu'Estalion le soutient avec des sorts tels qu'*immobilisation de personne*, *toile d'araignée* et *projectile magique*.

Suite de la rencontre. Si de puissants attaquants sont apparemment en route, ces deux individus se rendent à l'aire 29. À cet endroit, Thuchos commence par jeter *barrière de lames* puis se jette les sorts listés précédemment.

29. Grand temple (ND variable)

Cette vaste aire ouverte semble dégagée dans sa plus grande partie et même balayée. Les murs sont recouverts de pierre noire et le plafond mesure au moins 18 mètres de haut. Un certain nombre de passages complètement écroulés ou encombrés partent de cette chambre. Un seul, aux murs rouges, est libre.

Deux grands piliers, couverts de flocons d'or, flanquent une volée de larges marches conduisant à un autel de couleur héliotrope translucide avec un centre sombre, presque noir. Immédiatement derrière l'autel se trouve une paire de candélabres de laiton illuminés et juste à côté, une grande timbale. Plus loin derrière l'autel se trouve un large rideau pourpre.

Une cérémonie quelconque semble en cours. Un ogre massif frappe sur le tambour avec une paire de maillets, ses yeux fermés avec du fil et sa bouche remplie d'écume. Un homme est couché sur l'autel, immobile. Un humanoïde en robes pourpres avec un grand capuchon pointu et de très longues manches chante devant l'autel, au centre duquel quelque chose semble s'agiter. La température est en train de chuter rapidement.

Toute cette aire est maudite, comme décrit dans le sort *sanctification maléfique*. En plus de l'effet permanent de *protection contre le Bien* et

du malus de malfaisance de –4 aux tentatives de renvoi des morts-vivants (+4 pour l'intimidation des morts-vivants), la *sanctification maléfique* accorde à tous les êtres d'alignement mauvais une protection continuelle contre le feu, tout comme le sort *protection contre les énergies destructives* jeté par un lanceur de sort de niveau 13, tant et aussi longtemps qu'ils se trouvent dans cette pièce.

Autel, candélabre et tambour (ND 8). L'autel est récent, ayant été emmené ici à travers le Tourbillon (voir sous-niveau 2 du Fanum interne). Il est un élément essentiel du rituel pour libérer Tharizdun, une fois que tous les nodules auront été rouverts et que les Princes du Mal élémentaire seront présents.

Si l'autel noir est touché par de la chair vivante ou frappé avec force, il commence à devenir translucide. Après 3 rounds, sa couleur devient celle de l'améthyste, avec un centre noir amorphe. Quiconque touche l'autel lorsqu'il se trouve dans cet état doit réussir un jet de Vigueur (DD 18) ou se retrouver paralysé pour 1d4 heures.

Si les chandelles des candélabres sont allumées et que l'on frappe le tambour, un œil doré lumineux apparaît dans le centre pulsatif de la pierre. Toute créature qui voit l'œil doit réussir un jet de Volonté (DD 20). En cas d'échec, le personnage subit un effet déterminé aléatoirement dans la table ci-dessous :

d%	Effet
01–05	Mort
06–20	Perte de 1d2 niveaux
21–40	Démence (comme si le personnage était affecté par un sort permanent de *confusion*)
41–60	Diminution permanente de 1d3 points de Sagesse
61–80	Affaiblissement temporaire de 2d6 points de Force
81–100	Affaiblissement temporaire de 1d6 points de Constitution

L'œil sort de l'autel 3 rounds plus tard et devient un œuf jaune. Ce dernier se met immédiatement à gonfler (pendant ce temps, la solidité de l'œuf est de 5, pr 60, DD 26 pour casser). Trois rounds plus tard, si l'œuf a survécu, il atteint une dimension de 3 mètres de longueur et 3,60 mètres de diamètre en son centre. Il éclôt alors pour donner naissance à 1d3+1 salamandres communes qui attaque tous ceux ne portant pas un symbole de l'Œil élémentaire ancestral.

Les plus grands effets de l'autel requièrent la présence d'un *sceptre tentaculaire* (la prêtresse ici présente en a un et les autres se trouvent dans l'aire 120 des mines du Cratère, dans l'aire 19 du Fanum externe au niveau 8 du Fanum interne) lorsque l'œil apparaît. Si tel est le cas, l'autel devient de couleur héliotrope transparent, la masse noire au centre devient plus grande et montre des veines pourpres gonflées et l'œil devient orange enflammé. Un tentacule sort de l'autel et attrape la créature vivante la plus proche, l'entraînant dans la pierre (+15 à l'attaque, +10 bonus de Force, considérez-le comme étant de grande taille). Une créature entraînée dans l'autel est complètement détruite et la pierre redevient opaque et noire. Sur le sommet de l'autel apparaît alors un objet magique unique désiré de ceux se trouvant dans le temple, valant jusqu'à 50 000 po (si plusieurs objets sont désirés, déterminez aléatoirement celui qui apparaît).

Le livre de l'Œil noir (aire 122 des mines du Cratère ; une copie existe dans l'aire 20 décrite précédemment) présente en détail le processus d'activation de l'autel. L'œuf apparaît également si un *sceptre tentaculaire* est présent mais le possesseur du sceptre peut le détruire par simple toucher.

Autel : solidité 12 ; pr 100 ; CA 5 ; DD 30 pour casser. Si l'autel est détruit, l'effet de *sanctification maléfique* prend fin.

Rideau (ND 10). Le rideau pourpre est neuf. Si quelqu'un le touche sans être à l'intérieur du nimbe de lumière créé par une *torche de révélation*, douze tentacules surgissent et attaquent les intrus. Les tentacules ont une allonge de 3 mètres et frappent avec un bonus à l'attaque de +15. Un tentacule qui réussit son attaque commence à lutter (considérez-le comme une créature de grande taille) et inflige également 6 points de dégâts. Tous ceux qui sont frappés par trois tentacules dans un même round doivent réussir un jet de Vigueur (DD 17) ou tomber sous l'effet d'un sort de *lenteur* pendant 10 rounds. Tous ceux qui sont frappés par six tentacules dans un même round doivent réussir un jet de Vigueur (DD 17) ou subir une diminution permanente de 1 point de Dextérité. Les attaques de lutte comptent comme une attaque réussie (le personnage a été frappé) pour ce qui est de déterminer ces effets, de telle sorte que quelqu'un qui est agrippé par un tentacule dans un round et frappé par deux autres le round suivant, alors qu'il est toujours agrippé, a été « frappé » par trois tentacules et doit réussir un jet de Vigueur.

Le rideau peut tenter une ou plusieurs attaques d'opportunité contre ceux qui essaient de passer à travers. Il peut faire jusqu'à douze de ces attaques, selon le nombre de tentacules qu'il a de libres.

Rideau : pr 200 ; CA 20

Le rideau est calme et n'attaque pas pendant 1d4+1 rounds en présence d'encens brûlant dans un *encensoir noir* (voir appendice 1).

Créatures (ND 13). Souza Carun, une rêveuse d'apocalypse, est en train de tenter de consacrer le temple à l'Œil élémentaire ancestral. Elle possède un *sceptre tentaculaire mineur* et une jambe droite démoniaque (voir aire 26 du Fanum externe). Elle est présentement sous l'effet d'un sort de *dissipation du Bien* et de *résistance à la magie* (RM 23). Elle offre l'homme sur l'autel à l'Œil élémentaire ancestral, en espérant que le tentacule le prendra en échange d'une *amulette d'armure naturelle* (+5).

Bien que tous les prêtres de Tharizdun soient tous plus ou moins fous, Souza est l'archétype du membre dément d'un culte. Elle glousse et crie, particulièrement à des moments inopportuns et se parle constamment, en référant à elle-même à la deuxième personne. Elle est chauve et très musclée.

L'ogre qui bat du tambour a eu les yeux cousus afin qu'il ne voie pas l'œil dans l'autel par accident.

L'homme sur l'autel est un citoyen d'Hommlet paralysé par la peur. Il se nomme Agman Stope et est terrifié au delà de toute capacité de pensée rationnelle.

Souza Carun : humaine Rou2/Prê8/Rêv3 ; pv 70 ; voir appendice 3.

Ogre : pv 26 ; 50 % de chance de rater en combat à cause de ses yeux cousus ; voir *Manuel des Monstres* page 146.

Agman Stope : humain GdP1 ; pv 2 (non-combattant).

Tactique. Souza jette *puissance divine* sur elle-même et *exécution* et *explosion de force* (voir appendice 2) sur ses ennemis. S'il le faut, elle se réfugie derrière le rideau pourpre mais cela nécessite qu'elle consacre une action simple à allumer sa *torche de révélation*.

Suites de la rencontre. Si les ogres de l'aire 23 se trouvent dans le passage au sud et que des ennemis approchent depuis cette direction, Souza se place derrière eux pour les soutenir avec *ténèbres maudites* à effet étendu. Elle jette ensuite un *mur de force* (de son parchemin) pour sceller le temple du corridor.

Ajustement ad hoc des PX. À cause de la présence de la *sanctification maléfique*, octroyez un 10 % additionnel en points d'expérience pour chacune des créatures défaites à cet endroit. Octroyez des PX pour la destruction du rideau comme s'il était un monstre avec un FP de 10.

30. Chambre intérieure (ND 17)

Cet endroit est extrêmement froid, vous glaçant l'esprit et ralentissant vos pensées. Trois longs autels ovoïdes de pierre noire ont été disposés au centre de la pièce, en forme de Y. À l'est comme à l'ouest, des rideaux noirs dissimulent des passages ou des pièces latérales.
Une des autels supporte un grand cor en argent incrusté d'images de tentacules qui s'agitent.





Un sort d'*interdiction* a été jeté sur cette aire de telle sorte que les créatures qui ne sont pas chaotiques mauvaises ne peuvent entrer dans la pièce à moins de réussir un jet de Volonté (DD 19). Celles qui échouent subissent également 3d6 points de dégâts (6d6 si elles sont loyales bonnes).

Il fait extrêmement froid dans cette pièce. Aucun équipement normal ou même un sort ne peut protéger quelqu'un de ce froid magique qui engourdit l'âme. Quiconque ne porte pas une *robe pourpre de Tharizdun* subit 1d4 points de dégâts par minute passée dans le temple. Toucher un objet de métal (à moins d'être protégé par les manches longues des robes pourpres) inflige 2d4 points de dégâts supplémentaires. Quiconque porte une armure de métal subit 1d4 points de dégâts au premier round et 2d4 points de dégâts par round subséquent. Les robes pourpres protègent complètement ceux qui les portent.

Toute cette aire est maudite, comme décrit dans le sort *sanctification maléfique*. En plus de l'effet permanent de *protection contre le Bien* et du malus de malfaisance de –4 aux tentatives de renvoi des morts-vivants (+4 pour l'intimidation des morts-vivants), la *sanctification maléfique* accorde continuellement à tous les êtres d'alignement mauvais un effet semblable à celui du sort *aide*, tant et aussi longtemps qu'ils se trouvent dans cette pièce.

Cor des Ténèbres. Le cor argenté est une « clef » magique. S'il est sonné, le son assourdissant qui en résulte crée un nimbe pulsatif de ténèbres entre les autels. Si un des Princes du Mal élémentaire place alors l'*orbe de l'Oubli* dans cette zone sombre, Tharizdun est rempli d'un torrent d'énergie maléfique et 25 % de chance de se libérer de sa prison d'outre-monde. Si deux Princes sont présents, l'énergie est plus importante encore et la chance est de 50 %. Trois Princes la font passer à 75 % et la présence des quatre Princes donne tellement de pouvoir à Tharizdun qu'il est automatiquement libre.

Autels. Tous les autels dans cette chambre agissent comme des objets de capture d'âme, tels que décrits dans le sort *capture d'âme*. Si un personnage meurt dans cette pièce, son âme est piégée dans l'autel le plus près et il ne peut être ramené à la vie que lorsque l'autel est détruit,

Autel : solidité 10 ; pr 60 ; CA 5 ; DD 28 pour casser. Il suffit qu'un seul autel soit détruit pour que l'effet de *sanctification maléfique* prenne fin.

Créatures. Le Second de la Triade, un aboleth, passe le plus clair de son temps ici. Il flotte dans une masse d'eau en lévitation emprisonnée dans une enveloppe de force semblable à une peau. Ce « cocon » mesure 2,40 mètres de largeur et de 6 mètres de longueur et le Second peut faire sortir ses tentacules à travers la pellicule sans que l'eau n'en sorte ; il se déplace à une vitesse de 9 mètres en se tirant le long du plancher ou des murs. L'enveloppe n'empêche pas le lancement de sorts à travers elle mais elle procure un bonus d'armure de +4 à la CA et protège le Second du froid de la pièce.

Le Second : aboleth Prê7/Rêv1 ; pv 161 ; voir appendice 3.

Dans l'eau de son enveloppe, le Second a un allié d'outreplan, un grand élémentaire de l'Eau. Lorsqu'il en reçoit l'ordre, l'élémentaire bondit hors de la masse d'eau flottante, couvert de mucosités de l'aboleth. Aussi, ses attaques avec ses poings ont-elles un effet similaire à celui du nuage de mucosités de l'aboleth. Une fois à l'extérieur de l'enveloppe de force, l'élémentaire de l'Eau subit des dégâts à cause du froid de la salle.

Élémentaire de l'Eau de taille G ; pv 67 ; voir *Manuel des Monstres* page 78.

Tactique. Le Second se cache derrière un *mur illusoire* qu'il a créé entre cette aire et l'aire 31. Il a déjà utilisé ces facultés psioniques pour créer une *image programmée* d'une très grande créature boursouflée à l'apparence d'un champignon avec quatre jambes éléphantesques, deux bras et un visage hideux sous son chapeau. L'image semble surgir à travers le rideau occidental lorsque quelqu'un entre dans la pièce depuis le sud. Elle dit « Je suis Zuggtmoy, reine démone des Fongus et dirigeante de ces lieux. Vous allez maintenant succomber devant la puissance d'une déesse ».

L'image se replie ensuite jusqu'au mur (illusoire) nord. Utilisant l'illusion comme couverture, le Second jette un coup d'œil à travers et lance *ténèbres maudites* ou *immobilisation de personne* de sa baguette. Les personnages dans la pièce doivent réussir un jet de Détection (DD 25) pour remarquer un tentacule étrange ou un visage inhumain se glissant à travers le *mur illusoire*.

Pendant le combat, l'aboleth laisse le champ libre à son élémentaire de l'Eau et essaie d'asservir ses ennemis par voie psionique. Ce n'est qu'après qu'il a épuisé ces possibilités qu'il effectue des attaques avec ses tentacules, attaques accompagnées de sorts de contact comme *blessure grave*.

S'il est sur le point de perdre, le Second utilise son parchemin de *forme éthérée* pour s'échapper (il le garde dans un étui étanche et ne l'ouvre qu'à l'extérieur de son enveloppe). Il tente alors de regrouper tous les rêveurs d'apocalypse ou les serviteurs du culte restants, afin de monter une contre-attaque contre les ennemis. C'est seulement en dernier recours qu'il se rend dans le nodule du Feu, où l'eau de son enveloppe finit par s'évaporer (la chaleur ne l'incommode pas, à cause de son *anneau de résistance aux énergies destructives* et il peut continuer à respirer car il est amphibien).

Trésor. Dans la petite pièce à l'est, derrière le rideau, se trouve une petite malle, non verrouillée, sur une table. La malle renferme sept parchemins de *protection contre les énergies destructives (feu)* et deux de *bouclier de feu*.

Ajustement ad hoc des PX. Le Second est chez lui ici et il s'est très bien préparé contre la possibilité d'une attaque. Cette rencontre devrait donner 150 % des PX normaux (cela comprend le bonus de PX pour la *sanctification maléfique*). Le ND de cette rencontre a été augmenté de +1 pour cette raison.

31. Vieux Nexus

Les murs de cette chambre ronde mesurent 6 mètres de hauteur et le plafond en forme de dôme atteint 9 mètres. Ils sont décorés d'une mosaïque dont la plus grande partie est tombée. Ce qui demeure semble être constitué de pierres précieuses. La scène elle-même en est une de gloire et de conquête, montrant les terres alentours depuis un point situé au-dessus du Temple du Mal élémentaire. La campagne environnante est remplie de toutes sortes de créatures rendant hommage au temple.

Au centre de la salle se trouve un dais circulaire d'une hauteur de 60 centimètres, surmonté d'un trône d'argent ornementé de gemmes disposées de manière à former des visages de démons grimaçants, des crânes et des fongus. Quelques pierres précieuses ont été arrachées.

Lareth

Lareth le Bel, le Champion du Mal élémentaire consacré (voir chapitre 3), est la possession la plus précieuse du culte. Seulement lui peut convoquer les Princes du Mal élémentaire afin qu'ils libèrent le terrible Tharizdun. Les membres du culte ne veulent pas que leur champion soit tué ou blessé et le conservent donc sous bonne garde. Placez-le dans les aires 29, 30 ou 31 ou, si les choses vont très mal pour le culte, cachez-le dans le Nodule du Feu (sans doute auprès d'Imix). Lareth est en possession des objets du Kyste noir (aire 21A du Fanum interne) destinés au Champion, si ceux-ci n'ont pas été volés par les PJ.

Autrefois site d'une grande puissance, cette salle a perdu la plus grande part de sa magie avec le bannissement de Zuggtmoy.

Le trône servait autrefois de moyen pour établir une communication mentale avec Zuggtmoy elle-même. Quiconque s'y assoit peut encore entendre sa voie, faible et distante. La voix ne s'identifie pas mais elle promet d'accorder trois souhaits à celui qui dissipera la magie du grand autel dans le Tabernacle des Ténèbres absolues, au sommet de l'Éperon noir (voir niveau 9 du Fanum interne). Un seul personnage entend cette voix (si Zuggtmoy a été libérée de l'autel, rien ne se passe).

Trésor. Les personnages peuvent trouver et emporter cinquante-deux gemmes sur les murs. Trente ont une valeur de 10 po



chacune, onze ont une valeur de 50 po chacune, six ont une valeur de 100 po chacune, trois ont une valeur de 500 po chacune et les deux dernières valent 1000 po chacune.

Le trône contient 333 gemmes mais elles ont été quelque peu abîmées et ne valent plus que 1 po chacune.

32. Portail vers le nodule du Feu

Le couloir rouge qui sort du temple aux murs noirs passe du rouge sang à l'orange-rouge, au fur et à mesure que l'on s'enfonce dedans. Bientôt, la peinture, aussi écaillée et égratignée soit-elle, finit par ressembler à des flammes, avec des créatures du feu sautant et s'ébattant autour d'elle. Finalement, le couloir se termine en une pièce en forme de diamant, avec huit pointes. Sur le sol se trouve un symbole du temple du Feu en pierres rouges flamboyantes, enchâssé à l'intérieur d'un cercle magique de 6 mètres de diamètre.

En se tenant dans le cercle, jusqu'à dix créatures de taille moyenne peuvent être transportées d'un seul coup dans le nodule du Feu (voir chapitre 8).



CHAPITRE 8 : LE NODULE DU FEU

Si les personnages passent à travers le portail dans l'aire 32 du temple recouvré (voir chapitre 7), ils aboutissent dans le nodule du Feu. C'est le noyau creux d'une petite lune flottant à l'intérieur d'un plan partiel créé par le pouvoir d'un artefact connu sous le nom d'*orbe de la Mort dorée* et aujourd'hui détruit. Proche (du point de vue métaphysique) du plan élémentaire du Feu, le nodule est un lieu de chaleur étouffante, de flammes rugissantes, de cendres et de scories.

CONDITIONS À L'INTÉRIEUR DU NODULE

La température du plan partiel contenant le nodule du Feu est proche de l'étouffante chaleur du plan élémentaire du Feu. En conséquence, la température à l'intérieur du nodule, sans être celle d'un brasier, est quand même torride. Seules les créatures du Feu y sont confortables.

Dégâts d'environnement

Le nodule du Feu est relativement inhospitalier, sauf pour les créatures du Feu. Toutes les autres créatures se retrouvant dans le nodule subissent 1 point de dégât à chaque minute. Les créatures du sous-type Eau sont extrêmement inconfortables et celles constituées essentiellement d'eau (comme les élémentaires d'Eau) subissent 2 points de dégâts à chaque round.

Lancement de sorts

Les sorts qui ne sont pas adaptés à un environnement aussi chaud et orienté vers le feu sont plus difficiles à jeter dans le nodule. Le plan entrave les sorts d'eau et de froid, de même que la convocation d'élémentaires de ces types.

Pour jeter un sort entravé, le lanceur de sort doit réussir un jet de Connaissance des sorts (DD 15 + niveau du sort). Si le jet échoue, le sort n'a aucun effet mais il est tout de même effacé de l'esprit du jeteur de sort. Si le jet réussi, le sort fonctionne normalement.

Disposition physique des lieux

Cet endroit a été creusé dans de la roche volcanique noire. Les surfaces sont souvent couvertes de suie et de cendres, et des marques noires de brûlures sont courantes également.

Toutes les portes dans le nodule du Feu sont en pierre, renforcées de bronze. Les corridors ont des plafonds de 4,50 mètres de hauteur alors que ceux des salles sont de 7,50 mètres, à moins d'indication contraire.

Porte en pierre : 10 cm d'épaisseur ; solidité 8, pr 60 ; CA 5, DD 28 pour enfoncer.

ENTRER ET SORTIR DU NODULE

Quiconque possède l'*orbe de l'Oubli* ou l'*orbe de la Mort argentée* avec la gemme du Feu placée à l'intérieur peut automatiquement se téléporter de n'importe quel endroit dans le nodule du Feu jusqu'au portail du Feu (aire 32 du temple recouvré).

Malgré sa similarité et sa « proximité », le nodule du Feu ne contient aucune connexion spécifique avec le plan élémentaire du Feu. Ainsi, les créatures se trouvant à l'intérieur du nodule, à l'exception des éfrits, ne peuvent pas voyager jusqu'à ce plan élémentaire (le plan d'origine de plusieurs d'entre elles pourtant) sans une assistance extérieure quelconque.

SÉCURITÉ/ORGANISATION

À moins que quelqu'un du temple recouvré ne soit venu dans le nodule du Feu pour en avertir les résidents (peu probable, sauf si cet être est venu, en fait, s'y réfugier), les habitants du nodule ne savent absolument pas si les nouveaux arrivants sont des alliés ou des ennemis. Les personnages se faisant passer pour des membres du culte peuvent sans doute tromper la plupart des résidents, qui ne connaissent pas suffisamment bien la hiérarchie de l'organisation pour reconnaître qui est un prêtre et qui ne l'est pas.

Cela n'est pas vrai cependant pour Maliskra et Imix (voir aire 9). Maliskra connaît tous les rêveurs d'apocalypse de visage (bonus de +4 sur ses jets de Détection pour percer à jour un déguisement) et est difficile à bluffer (Psychologie +6). Imix sait reconnaître, d'un seul coup d'œil, si quelqu'un est un adorateur de l'Œil élémentaire ancestral/Tharizdun.

Toutes les créatures dans le nodule obéissent par crainte aux ordres d'Imix et le défendent s'il est menacé.

DESCRIPTION DU NODULE DU FEU

Plusieurs des aires sont actuellement vides, bien qu'il puisse y avoir davantage d'habitants si cela est approprié pour votre campagne.

1. Arrivée (ND 9)

Vous vous trouvez dans une pièce en forme de diamant, avec des murs de pierre volcanique noire et huit portes en pierre de couleur anthracite, renforcées de bronze. Dans une des pointes du diamant se trouve une sorte de chaise étrange en bronze et sans dossier, visiblement conçue pour une grande créature.

Les créatures qui arrivent de l'aire 32 du temple recouvré apparaissent au centre de cette pièce.

Créature. Une salamandre noble contrôle l'entrée dans le nodule du Feu. En plus de manier une très grande *pique* +3, elle porte un *anneau de rapidité* (identique, dans les faits, aux *bottes de rapidité*).

Salamandre noble : pv 115 ; voir *Manuel des Monstres* page 158.

Tactique. La salamandre noble n'attaque pas ceux qui se font passer pour des membres du culte mais elle leur demande pourquoi ils sont ici.

Dans l'éventualité d'un combat, elle convoque un très grand élémentaire du Feu puis jette *dissipation de la magie*, tentant de dissiper toute forme de protection contre le feu que ses ennemis pourraient avoir. Par la suite, elle utilise son action partielle supplémentaire résultant de *rapidité* pour réaliser une attaque à outrance en plus de jeter *boule de feu* ou *mur de feu* à chaque round.

2. Bodaks (ND 10)

Une grande idole démoniaque repose au centre de la pièce, sa forme inspirée d'une gargouille qui se dresse les ailes déployées comme si elle se préparait à attaquer. Les murs portent des images de volcans en éruption et de torrents de lave sculptées dans leurs parois.

Créatures Deux bodaks rôdent près de la base de la statue. Chacun d'eux manie une *épée à deux mains* +2.

Bodaks (2) : pv 56, 59 ; *épée à deux mains* +2, +8 corps à corps, dégâts 2d6 +3 ; voir *Manuel des Monstres* page 29.

Le plan élémentaire du Feu

Ce plan est composé presque entièrement de flammes éternelles qui ne consument jamais de carburant. L'environnement est extrêmement hostile aux créatures du plan Matériel ; celles qui sont sans résistance ou immunité au feu y sont rapidement immolées. Le bois non protégé, le papier, les textiles et autres matériaux inflammables s'enflamment presque immédiatement et ceux qui portent des vêtements inflammables non protégés prennent feu (voir page 86 dans le *Guide du Maître*). Créatures et objets subissent 3d6 points de dégâts de feu à chaque round où ils sont présents sur ce plan. Les créatures du sous-type Eau sont extrêmement inconfortables et celles faites essentiellement d'eau (comme les élémentaires d'Eau) subissent le double des dégâts à chaque round.

Bien que ces conditions environnementales soient typiques du plan élémentaire du Feu, il existe des endroits (bassins de lave, rivières de magma, sources volcaniques) où elles sont bien plus sévères. La gravité cependant fonctionne normalement.



Tactique. Des intrus pourraient être les victimes accidentelles du regard des bodaks mais normalement, ces créatures n'attaquent que si elles sont menacées ou en reçoivent l'ordre d'Imix.

3. Géants (ND 12)

Des pointes de fer ont été enfoncées dans les murs de cette salle afin de former des images de crânes, de symboles de l'Œil élémentaire ancestral et d'autres motifs bizarres. Une table en fer massif et deux tabourets sont placés au centre de la pièce, alors que deux grands lits se trouvent le long des murs.

Il y a quatre de ces salles.

Créatures. Deux géants du Feu vivent dans chacune de ces salles. Ils s'ennuient ferme et meurent d'envie de voir un peu d'action.

Géants du Feu (2) : pv 130, 159 ; voir *Manuel des Monstres* page 96.

Tactique. Les géants sont inamicaux mais n'attaquent pas, à moins d'avoir été alertés de l'existence d'un danger. Par exemple, s'ils entendent des bruits de combat dans une autre aire, ils se préparent eux-mêmes pour la bataille et prennent pour acquis que le prochain inconnu qu'ils rencontreront sera hostile.

S'ils sont menacés, un des géants vient immédiatement au corps à corps en brandissant son arme pendant que l'autre renverse la table et lance des rochers en s'y abritant (bénéficiant ainsi d'un abri partiel conséquent).

4. Élémentaires (ND 12)

Les sculptures des murs de cette salle montrent des plantes et des bâtiments enflammés et des gens ayant pris feu et courant en tous sens. En fait, il vous semble que la salle elle-même est en train de brûler mais vous remarquez alors au milieu des flammes des visages grimaçants qui s'animent et se déplacent dans votre direction.

Il existe trois de ces salles.

Créatures. Trois élémentaires nobles du Feu résident dans chacune de ces pièces et attaquent toute créature qui s'approche, autre que celles du Feu. Ils considèrent que c'est la responsabilité de ceux qu'ils ne devraient pas attaquer (les prêtres de l'Œil élémentaire ancestral) de se défendre et de prouver leur identité.

Élémentaires nobles (mauvais) (3) : pv 171, 178, 190 ; voir *Manuel des Monstres* page 79.

5. Forge des salamandres (ND 10)

Le son du métal martelé vous accueille alors que vous vous approchez.

Cette salle contient un certain nombre de fosses enflammées autour desquelles se trouvent des enclumes, des pinces, des marteaux et toutes sortes d'autres outils. Du métal fondu forme des flaques sur le plancher, se refroidissant suffisamment au bout d'un moment pour durcir en prenant des formes aussi étranges qu'inutiles.

Il y a deux de ces endroits dans le nodule. Les fosses ont une profondeur de 3 mètres et sont remplies de charbons ardents.

Créatures. Six salamandres sont à l'œuvre ici mais la moitié d'entre elles se trouve dans les fosses et n'est pas visible initialement.

Salamandres moyennes (6) : pv 33, 34, 38, 39, 40, 44 ; voir *Manuel des Monstres* page 158.

Tactique. Ces créatures sont en train de fabriquer des armes pour le temple. Elles ignorent les nouveaux venus, à moins d'être attaquées ou d'avoir été alertées de leur hostilité éventuelle.

Trésor. Les salamandres ont complété 2d4 piques de maître, autant de tridents de maître et autant d'épée à deux mains (de maître également).

6. Squelettes enflammés (ND 9)

Des os noircis sont dispersés partout dans cette pièce. Soudainement, ils commencent à se réassembler d'eux-mêmes en squelettes qui s'enflamment et s'avancent vers vous de façon menaçante.

Il existe deux de ces salles (donc 24 squelettes au total).

Créatures. Les ossements forment 12 squelettes enflammés qui attaquent toute créature, autre que celles du Feu, qui ne peut les intimider ou les contrôler.

Squelettes enflammés (12) : pv 25, 30, 31, 31, 32, 32, 33, 34, 37, 39, 40, 40 ; voir appendice 1.

7. Éfrits (ND variable)

Les murs de cette chambre sont couverts de plaques de bronze gravées d'un motif abstrait et complexe, tout en étant vaguement menaçant. Les seuls meubles de la pièce sont un très grand coffre de bronze savamment sculptés et un grand bol en bronze rempli de viande cuite et reposant sur un support.

Les aires marquées d'un P sur la carte du nodule du Feu sont enchantées avec une *image permanente* d'un énorme dragon rouge jetant un coup d'œil au coin, les yeux fixés sur les portes. Elles ont pour but d'effrayer les importuns.

Pièges (ND 10 chacun). Chaque aire marquée d'un T sur la carte est une trappe de 18 mètres de profondeur dont les derniers 3 mètres sont remplis de magma.

Trappe (18 mètres de profondeur) : FP 10 ; pas de jet d'attaque nécessaire (6d6), magma au fond (20d6 par round) ; jet de Réflexes (DD 20) permet d'éviter la chute ; Fouille (DD 21) ; Désamorçage/sabotage (DD 20).

Créatures (ND 10). Deux éfrits demeurent dans cette chambre.

Éfrits (2) : pv 60, 62 ; voir *Manuel des Monstres* page 99.

Tactique. Ces éfrits aiment utiliser *état gazeux* pour ensuite inciter leurs adversaires à les poursuivre au-dessus des pièges ou devenir invisibles afin de surprendre leurs ennemis en corps à corps.

Trésor. Le coffre est verrouillé (jet de Crochetage, DD 30) et contient 981 pp, 3549 po, 4320 pa et 8346 pc. Un des éfrits en transporte la clé.

8. Démon (ND 15)

Cette longue salle empeste la mort et la décomposition. Des cadavres sont cloués aux murs sur toute sa longueur, leur peau cuisant avec la chaleur des lieux. À la fin de ce long corridor d'horreur se trouve une chambre ovale remplie d'os et d'armes brisés. Le mur opposé affiche un symbole de l'Œil élémentaire ancestral peint avec du sang.

Créatures. Un glabrezu vit dans cette aire. C'est un serviteur de l'Œil élémentaire ancestral mais il n'apprécie guère la présence d'Imix. Il ne vient à l'aide du prince que s'il en reçoit l'ordre. Pour le moment, il fait preuve de patience car il sait que la Triade devra, au bout du compte, traiter avec lui ; en effet, ce démon possède les trois *gemmes de puissance élémentaire* restantes. Personne n'est au courant de cette situation.

Glabrezu : pv 80 ; voir *Manuel des Monstres* page 42.

Tactique. Ce démon est la créature la plus mauvaise de tout le nodule mais c'est également celle qui est le plus susceptible de discuter avec les aventuriers, particulièrement s'ils se font passer pour des membres du culte. Il peut leur dire où se trouve Imix et leur signale que le Champion du Mal élémentaire a convoqué le prince il y a peu. Le démon les informe également que les autres nodules ne sont accessibles que si leurs portails dans le Temple du Mal élémentaires sont dégagés et que la gemme de puissance élémentaire



correspondante est trouvée (il affiche un sourire mauvais en mentionnant ce dernier point).

Trésor. Cachées dans la bouche de trois des corps se trouvent les trois autres *gemmes de puissance élémentaire*. Elles sont nécessaires pour compléter l'*orbe de l'Oubli* ou l'*orbe de la Mort argentée*.

9. Trône d'Imix (ND 17)

> Ce long hall de fosses circulaires enflammées comporte un cercle blanc et argent de 2,40 mètres de diamètre enchâssé dans le sol à son extrémité la plus proche. Des images de fumée grise sont peintes sur les murs tout autour.
>
> À l'autre extrémité, plus étroite, se trouve un trône massif qui remplit toute l'alcôve où il a été placé. Il est construit en verre et est rempli de flammes rugissantes, donnant l'impression qu'il est fait de flammes seulement. Deux immenses rubis luisent à son sommet.
>
> Le plafond de la pièce fait au moins 15 mètres de hauteur. Au-dessus du trône, un message brille en runes de feu brillent d'un message.

Les runes sont en langue igneuse et disent : « Voici Imix, Prince du Mal élémentaire, Seigneur du Feu ».

Si le nodule de l'Air était accessible, se tenir debout dans le cercle transporterait jusqu'à huit personnages en même temps dans le nodule. À ce moment-ci, il ne se passe rien.

Créatures. Deux êtres sont présents dans le hall. Le premier est Maliskra, la représentante de la Triade dans le nodule, en charge de protéger les créatures s'y trouvant et de s'assurer qu'elles sont satisfaites de leur sort jusqu'à ce que vienne le moment de libérer le Dieu Noir. Demi-élémentaire du Feu/demi méduse, Maliskra a longtemps été entraînée par le culte pour occuper ce poste. Ses écailles sont rouges brillantes et ses yeux luisent d'un jaune sulfureux. Elle possède l'*orbe de l'Oubli*.

L'autre être est, bien sûr, Imix. Cette créature de 15 mètres de haut est une masse de flammes rouges à la forme humanoïde mais presque sans traits de visage, à l'exception de deux yeux incandescents. Il manie une *colossale épée à deux mains de feu +2* décorée de rubis (qui lui donnent une valeur totale de 10 000 po). Imix est extraordinairement hautain et il est persuadé qu'il sera bientôt la cause de la destruction de tout ce qui existe lorsqu'il libérera Tharizdun, une idée qu'il adore.

Maliskra : demi-élémentaire du Feu/demi-méduse (f) Prê5/Rêv1 ; pv 71 ; voir appendice 3.

Imix, Prince du Feu maléfique : pv 342 ; voir appendice 3.

Tactique. Maliskra sait combien Imix est important à leur cause et ne quitte pas son côté. Elle jette *endurance* et *force de taureau* sur sa personne tôt le matin et *bouclier de la foi* juste avant le combat.

Dans la bataille, Maliskra garde ses distances, utilisant ses sorts (*immobilisation de personne*, *cécité/surdité*, *injonction* et son parchemin de *ténèbres maudites*) et son regard aussi longtemps que possible avant de se retrouver au corps à corps. Imix adore le combat et préfère découper ses ennemis avec son épée aussi rapidement que possible, ignorant virtuellement tous ses pouvoirs magiques.

Trésor. En plus des autres objets présents, les deux rubis sur le trône valent chacun 5000 po.

10. Portail vers le nodule de l'Eau

> Un long et large corridor aux murs sculptés en forme de nuages de vapeur conduit à une chambre avec un grand carré bleu vert enchâssé dans le sol.

Si le nodule de l'Eau était accessible, se tenir debout dans le carré transporterait jusqu'à huit personnages en même temps dans le nodule. À ce moment-ci, il ne se passe rien.



11. Portail vers le nodule de la Terre

Un triangle brun est enchâssé dans le plancher de cette salle de même forme. Le mur le plus éloigné du symbole montre une énorme murale grossière montrant des pierres enflammées tombant dans un ciel nocturne et détruisant une cité.

Si le nodule de la Terre était accessible, se tenir debout dans le triangle transporterait jusqu'à huit personnages en même temps dans le nodule. À ce moment-ci, il ne se passe rien.

RENCONTRES ADDITIONNELLES

Le nodule du Feu n'est que peu densément peuplé. Si vous désirez disposer de plus de rencontres, ajoutez un ou plusieurs des suggestions suivantes à titre de rencontres aléatoires ou d'habitants de certaines des salles vides.

- Six méphites enflammés (ND 8) ; voir *Manuel des Monstres* page 134.
- Sept méphites vaporeux (ND 8) ; voir *Manuel des Monstres* page 135.
- Six méphites magmatiques (ND 8) ; voir *Manuel des Monstres* page 134.
- Huit rhasts (ND 11) ; voir *Manuel des Monstres* page 156.
- Pyrohydre avec onze têtes (ND 12) ; voir *Manuel des Monstres* page 120.
- Jeune dragon rouge adulte (ND 12) ; voir *Manuel des Monstres* page 65 (ou utiliser les statistiques de Kymone, le dragon de l'aire 1 du Fanum externe ; voir appendice 3).

APPENDICE I : NOUVEAUX OBJETS MAGIQUES ET MONSTRES

Les nombreux nouveaux objets magiques et créatures inédites présentés dans cette aventure sont détaillés dans les lignes qui suivent.

NOUVEAUX OBJETS MAGIQUES

Anneaux d'armure de force. Pour fonctionner, ces deux anneaux en fer noir doivent être portés ensemble, un à chaque main et sans aucun autre anneau pour fonctionner. Ils enveloppent le porteur d'un champ d'énergie, lui procurant un bonus d'armure de +4 (le porteur est considéré comme étant le récipiendaire d'*armure de mage*). L'enveloppe est dangereuse au toucher, de sorte qu'une créature qui touche le porteur avec sa peau nue subit 1d4 points de dégâts. De plus, à cause de cette enveloppe, les attaques à mains nues du porteur reçoivent un bonus d'altération de +1 et infligent 1d4 points de dégâts supplémentaires.

Niveau de lanceur de sort : 9. *Conditions* : Création d'anneaux magiques, *arme magique*, *armure de mage*, *mur de force*. *Prix de vente* : 45 000 po. *Poids* : —.

Armure de chitine. Cette armure spéciale n'est pas magique ; elle est fabriquée à partir de la peau de bêtes monstrueuses telles que des coléoptères géants. À cause de sa nature organique, son porteur peut se déplacer aisément. Elle a toutes les propriétés d'une cuirasse, d'une armure à plaques ou d'un harnois de maître (selon ce qui est approprié) mais elle augmente également le bonus de Dex maximal de ce type d'armure par +1. Les secrets de la fabrication de cette armure ne sont connus que des artisans troglodytes.

Niveau de lanceur de sort : n/a. *Conditions* : aucune. *Prix de vente* : 500 po (cuirasse), 900 po (armure à plaques), 1800 po (harnois). *Poids* : comme l'armure normale.

Brassard de rapetissement. Ce brassard métallique permet à son porteur de diminuer sa taille de moitié, comme si un sort de *rapetissement* lui avait été jeté. Cet effet ne fonctionne qu'une fois par jour et dure 2 heures ; le porteur peut cependant y mettre fin quand il le désire.

Niveau de lanceur de sort : 5. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *rapetissement*. *Prix de vente* : 2000 po. *Poids* : 500 g.

Chope d'abondance. Dès que le mot de commande est prononcé, cette chope d'apparence ordinaire se remplit de 375 millilitres d'eau, d'ale bon marché ou de vin léger (au choix de l'utilisateur). Elle peut fonctionner jusqu'à trois fois par jour.

Niveau de lanceur de sort : 1. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *création d'eau*. *Prix de vente* : 800 po. *Poids* : —.

Encens des songes. Cet encens de couleur foncé est fabriqué par les adorateurs de Tharizdun afin d'être utilisé dans un *encensoir noir* (voir précédemment) ou une *torche de révélation* (voir plus loin). L'encens destiné à un *encensoir noir* a la forme d'une boule alors que celui prévu pour une *torche de révélation* est en forme de cône. L'encens n'a aucun effet lorsqu'il est brûlé ailleurs que dans un de ces objets.

Niveau de lanceur de sort : 3. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *ténèbres*. *Prix de vente* : n/a po. *Coût de fabrication* : 25 po. *Poids* : —.

Encensoir noir. Cet encensoir, semblable à un œuf noir (avec des charnières, de sorte que l'on puisse mettre de l'encens à l'intérieur) est suspendu à une chaîne afin d'en faciliter le transport. Des trous ont été percés sur les côtés afin de laisser s'échapper les effluves de l'encens. Cet instrument a différentes fonctions à l'intérieur des temples dédiés à Tharizdun, la plupart du temps d'une nature protectrice (dans cette aventure, elles sont décrites dans les aires où l'encensoir noir a un effet). Il ne fonctionne que lorsque de l'*encens des songes* (voir plus loin) y est brûlé.

Niveau de lanceur de sort : 10. *Conditions* : ne peut pas être fabriqué (les secrets de la fabrication de cet objet sont maintenant perdus). *Prix de vente* : n/a. *Poids* : 500 g.

Épée de l'Air. Cette *épée longue* +2 a un cercle d'argent enchâssé dans son pommeau, indicateur de son allégeance élémentaire. Lorsque l'épée est tirée de son fourreau, le porteur bénéficie de l'effet d'*endurance aux énergies destructives* (*électricité*). Une fois par jour, le porteur peut projeter une bourrasque de vent à l'extérieur de la lame, infligeant 2d6 points de dégâts d'impact ; c'est une attaque de contact à distance avec une portée de 30 mètres.

Niveau de lanceur de sort : 5. *Conditions* : Création d'armes et armures magiques, *bourrasque*, *protection contre les énergies destructives*. *Prix de vente* : 12 315 po. *Coût de fabrication* : 6315 po + 480 PX. *Poids* : 2 kg.

Épée de l'Eau. Cette *épée longue* +2 a un carré bleu vert enchâssé dans son pommeau, indicateur de son allégeance élémentaire. Lorsque l'épée est tirée de son fourreau, le porteur bénéficie de l'effet d'*endurance aux énergies destructives* (*froid*). Une fois par jour, le porteur peut projeter un geyser d'eau normale à l'extérieur de la lame, infligeant 3d6 points de dégâts d'impact ; c'est une attaque de contact à distance avec une portée de 15 mètres.

Niveau de lanceur de sort : 5. *Conditions* : Création d'armes et armures magiques, *tempête de neige*, *protection contre les énergies destructives*. *Prix de vente* : 12 850 po. *Coût de fabrication* : 6565 po + 500 PX. *Poids* : 2 kg.

Épée de la Terre. Cette *épée à deux mains +2* a un triangle brun enchâssé dans son pommeau, indicateur de son allégeance élémentaire. Lorsque l'épée est tirée de son fourreau, le porteur bénéficie de l'effet d'*endurance aux énergies destructives* (*acide*). Une fois par jour, le porteur peut projeter une volée de pierres à l'extérieur de la lame, infligeant 3d6 points de dégâts d'impact ; c'est une attaque de contact à distance avec une portée de 18 mètres.

Niveau de lanceur de sort : 5. *Conditions* : Création d'armes et armures magiques, *pierre magique*, *protection contre les énergies destructives*. *Prix de vente* : 12 850 po. *Coût de fabrication* : 6565 po + 500 PX. *Poids* : 7,50 kg.

Épée du Feu. Cette *épée courte +2* a un losange rouge enchâssé dans son pommeau, indicateur de son allégeance élémentaire. Lorsque l'épée est tirée de son fourreau, le porteur bénéficie de l'effet d'*endurance aux énergies destructives* (*feu*). Une fois par jour, le porteur peut projeter un jet de flammes, infligeant 4d6 points de dégâts de feu ; c'est une attaque de contact à distance avec une portée de 12 mètres.

Niveau de lanceur de sort : 5. *Conditions* : Création d'armes et armures magiques, *boule de feu*, *protection contre les énergies destructives*. *Prix de vente* : 13 310 po. *Coût de fabrication* : 6810 po + 520 PX. *Poids* : 1,50 kg.

Médaillon de contact. Une fois par jour, le porteur peut, pour peu qu'il prononce le mot de commande, établir un lien télépathique (comme le *lien télépathique de Rary*) avec une personne, pendant 1 minute. La portée est de 1,50 kilomètre.

Niveau de lanceur de sort : 9. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *lien télépathique de Rary*. *Prix de vente* : 5000 po. *Poids* : —.

Œil fidèle. Ce très petit objet semblable à un oiseau permet à son propriétaire, pour peu qu'il prononce un mot de commande, de voir a travers ses yeux. L'*œil fidèle* a une CA de 18, une solidité de 8, pr 5 et ne peut pas se déplacer de lui-même, sauf pour tourner la tête selon les désirs de son possesseur. Il n'y a aucune limite de portée pour le fonctionnement de ce pouvoir mais le possesseur doit se trouver sur le même plan que l'*œil fidèle*.

Niveau de lanceur de sort : 5. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *alarme*, *messager animal*. *Prix de vente* : 10 000 po. *Poids* : 1 kg.

Phylactère de métamorphose. Le porteur du phylactère peut activer un effet semblable à un sort de *métamorphose* d'une durée infinie (ou jusqu'à ce que le phylactère soit enlevé, détruit ou la cible d'une dissipation réussie). Une forme nouvelle peut être adoptée, une fois par jour. Le porteur peut reprendre sa forme naturelle à tout moment cependant.

Niveau de lanceur de sort : 7. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *métamorphose*. *Prix de vente* : 11 200 po. *Poids* : —.

Robe pourpre de Tharizdun. Cette robe a un capuchon en pointe et des manches si longues qu'elles recouvrent les mains du porteur d'au moins 15 centimètres. Elle protège contre le froid particulier des temples dédiés au Dieu Noir. Elle n'a aucune autre fonction et ne procure pas de protection magique contre le froid normal (au-delà de ce qu'une robe normale pourrait procurer).

Niveau de lanceur de sort : 10. *Conditions* : ne peut pas être fabriquée (les secrets de la fabrication de cet objet sont maintenant perdus). *Prix de vente* : n/a. *Poids* : 500 g.

Sceptre des forces. Ce sceptre est constitué de fer noir et mesure 45 centimètres de longueur, pour une largeur de 1,25 centimètre. Le sceptre a trois fonctions qui peuvent être utilisées, selon n'importe quelle combinaison, jusqu'à cinq fois par jour.

Explosion de force : une explosion de force est projetée hors du sceptre, avec une portée de 30 mètres. C'est une attaque de contact à distance qui inflige 10d6 points de dégâts de force.

Mur de force : comme le sort du même nom.

Lame de force : une lame d'énergie lumineuse de 90 centimètres de long apparaît au bout du sceptre, pour une durée de 10 rounds. Le sceptre peut alors être utilisé comme une *épée longue +1 de lumière*.

Niveau de lanceur de sort : 13. *Conditions* : Création de sceptres magiques, *projectile magique*, *mur de force*, *épée de Mordenkainen*. *Prix de vente* : 125 000 po. *Poids* : 1,50 kg.

Sceptre tentaculaire. Ce sceptre se présente sous deux types ; le *sceptre tentaculaire majeur* et le *sceptre tentaculaire mineur*. Tous les deux sont de longs sceptres sinueux d'une composition inconnue (supposée organique). Le *sceptre tentaculaire mineur* se termine avec trois « branches » alors que le majeur en possède six.

Sur commande, ces branches s'animent et luttent comme des tentacules, utilisant leur propre bonus à l'attaque (y compris le bonus d'altération de +3 du sceptre lui-même) plutôt que les bonus du porteur. Les attaques du sceptre comptent comme une action simple pour le porteur.

Les attaques des tentacules suivent toutes les règles habituelles pour les attaques de lutte, avec deux exceptions ; ces attaques n'entraînent pas d'attaques d'opportunité et le porteur n'a pas à venir au contact direct avec la cible pour maintenir la prise. Le tentacule, et non le porteur, est considéré comme le lutteur (et le porteur ne souffre d'aucun des inconvénients d'être un lutteur). Considérez le tentacule comme étant une créature de taille moyenne pour ce qui est du modificateur de taille spécial au jet de lutte.

Chaque sceptre a aussi un ou plusieurs pouvoirs qui affectent n'importe quelle cible touchée par trois (ou six) tentacules dans un même round (peu importe si le tentacule agrippe ou non la cible à ce moment).

Si les trois tentacules du sceptre mineur touchent une cible, celle-ci doit réussir un jet de Vigueur (DD 14) ou se retrouver sous l'emprise d'un sort de *lenteur* pendant douze rounds. Si trois des tentacules du sceptre majeur touchent la même cible, celle-ci doit réussir un jet de Volonté (DD 14) ou être affectée par un sort de *malédiction* (un malus d'altération permanent de -4 aux jets d'attaque, de sauvegarde et de compétence). Si les six tentacules d'un sceptre majeur touchent la même cible en 1 round, la victime doit réussir un jet de Vigueur ou subir une diminution permanente de 1 point de Dextérité.

Chaque tentacule a une solidité de 10, pr 20 et DD 30 pour casser.

Sceptre	Nombre d'attaques	Bonus à l'attaque/ jet de lutte*	Dégâts	For
Mineur	3	+9	6 points	16
Majeur	6	+15	9 points	22

* Ces valeurs incluent le bonus de Force du sceptre

Niveau de lanceur de sort : 12. *Conditions* : Création de sceptres magiques, *malédiction* (sceptre majeur seulement), *tentacules noirs d'Evard*, *lenteur* (sceptre mineur seulement). *Prix de vente* : 21 000 po (sceptre mineur) ou 57 000 po (sceptre majeur). *Poids* : 1,50 kg.

Sphère martelante. Cette sphère magique de 10 centimètres de diamètre est en argent et recouverte de rubis. Le symbole du marteau et de l'enclume du dieu Moradin est gravé à quatre endroits différents dans sa surface. Lorsqu'elle est tenue dans les airs et qu'un mot de commande est prononcé, la sphère invoque un marteau géant. Celui-ci fonctionne comme une *arme spirituelle*, excepté qu'il inflige 3d6 points de dégâts par attaque réussie. Le personnage n'a pas à se concentrer ou à tenir la sphère dans les airs pendant ce temps. La *sphère martelante* est utilisable une fois par jour.

Niveau de lanceur de sort : 7. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *arme spirituelle*, *arme magique supérieure*. *Prix de vente* : 2500 po. *Poids* : —.

Torche de révélation. Cette torche en fer noir comporte une extrémité en forme de coupe façonnée de telle sorte que l'*encens des songes* conique puisse aisément y être inséré. Lorsque cet encens y

est brûlé, il crée un halo de 3 mètres de rayon de lumière violette et d'air froid. Cette torche a une fonction très précise soit la révélation d'objets cachés de façon magique et spécifique dans les temples et les sanctuaires dédiés à Tharizdun.

Niveau de lanceur de sort : 10. *Conditions* : ne peut pas être fabriquée (les secrets de la fabrication de cet objet sont maintenant perdus). *Prix de vente* : n/a. *Poids* : 500g.

NOUVEAUX ARTEFACTS RARES

Gemmes de puissance élémentaire. Quatre de ces gemmes existent (une par élément), toutes conçues pour être placées dans l'un ou l'autre de trois orbes : l'*orbe de l'Oubli*, l'*orbe de la Mort dorée* (maintenant détruit) ou l'*orbe de la Mort argentée*.

Chaque gemme, lorsque touchée, transporte le personnage et toutes les créatures se trouvant dans un rayon de 15 mètres dans le nodule élémentaire correspondant à son élément. Ce pouvoir ne fonctionne que si le *portail* correspondant à ce nodule dans le Temple du Mal élémentaire est dégagé et opérationnel.

Ces gemmes peuvent être placées à l'intérieur d'un des *orbes* (*Oubli* ou *Mort argentée*), ce qui permet d'utiliser les pleins pouvoirs de ces derniers.

Les gemmes ne sont pas détruites lorsque l'*orbe* dans lequel elles se trouvent est détruit. Elles sont plutôt renvoyées dans un ou plusieurs des nodules élémentaires.

Pierre démoniaque. Cette pierre terrible semble avoir naturellement la forme d'une petite créature démoniaque avec des ailes de chauves-souris repliées autour de son corps. Elle est semi-translucide, avec un centre plus foncé qui remue à l'occasion. Elle murmure de temps à autre également et, si quelqu'un écoute attentivement, ces murmures deviennent discernables ; ce ne sont cependant que d'abjectes supplications incitant l'auditeur à poser un quelconque acte d'horreur. Après un jour passé à proximité de la pierre (4,50 mètres ou moins), un personnage doit réussir un jet de Volonté (DD 15) ou accomplir ce que la pierre demande et devenir chaotique mauvais. Si le jet de sauvegarde est réussi, d'autres jets doivent être tentés les jours suivants et le DD s'accroît de 1 à chaque fois.

Les personnages devenus mauvais à cause de la pierre sont particulièrement sadiques dans les gestes qu'ils posent.

Le possesseur de la pierre bénéficie d'un bonus de chance de +1 à ses jets d'attaque, de dégâts et de compétence, de même qu'à ses jets de sauvegarde tant que la pierre est à proximité. Une fois que le personnage est devenu mauvais (ou était mauvais au départ), la pierre n'a plus à être en sa possession pour lui conférer ce bonus de chance. Celui-ci se maintient jusqu'à ce que la pierre démoniaque, relativement fragile (solidité 4, pr 10, DD 24 pour briser) soit brisée ou que quelqu'un d'autre succombe à sa tentation (rate son jet de Volonté alors qu'il se trouve à proximité).

Lorsqu'un personnage devenu malfaisant à cause de la pierre perd son lien avec elle (parce qu'elle est détruite ou qu'elle fait une nouvelle victime), il devient conscient du mal qu'il a commis et cela le plonge généralement dans un profond désespoir.

NOUVEAUX ARTEFACTS UNIQUES

Orbe de l'oubli. Cet artefact est un crâne de cristal transparent arrondi avec quatre petites niches placées de manière équidistante autour de la « couronne ». C'est le « maître orbe » à partir duquel l'*orbe de la Mort dorée* (maintenant détruit) et l'*orbe de la Mort argentée* furent façonnés en des copies moins puissantes.

Par lui-même, l'*orbe* possède les pouvoirs suivants, accessibles à volonté : *détection du Bien*, *détection du Mal*, *détection du mensonge*, *frayeur* et, une fois par jour, *aliénation mentale*. Les pouvoirs de l'*orbe* et leurs conditions d'utilisation sont, sauf exception, communiqués mentalement par l'*orbe* à son possesseur.

Les pouvoirs et inconvénients suivants ne sont pas décrits mentalement par l'*orbe*.

- Aucun sort divin jeté par un prêtre de Tharizdun ou de l'Œil élémentaire ancestral ne peut affecter le possesseur lorsqu'il tient l'orbe (considérez que le prêtre a échoué un jet de résistance à la magie contre le possesseur).
- Le possesseur connaît l'emplacement de l'*orbe de la Mort argentée* (et de l'*orbe de la Mort dorée* s'il existait encore) comme s'il utilisait un sort de *localisation suprême*.
- L'utilisateur peut commander les êtres d'alignement mauvais comme avec le sort *suggestion de groupe* (DD 20). Chaque fois que ce pouvoir est utilisé cependant, le propriétaire subit une diminution permanente de 1 point de Charisme.
- Si le propriétaire est un lanceur de sorts divins d'alignement bon, il reçoit un niveau négatif pendant qu'il est en contact avec l'*orbe*.

L'orbe avec les gemmes de puissance élémentaire. L'*orbe de l'Oubli* acquiert les pouvoirs suivants lorsqu'une des *gemmes de puissance élémentaire* y est placée :

- Un pouvoir magique utilisable par jour :
  Feu : *colonne de feu*.
  Eau : *mur de glace*.
  Air : *vol*.
  Terre : *mur de pierre*.
- Pouvoir magique de *changement de plan* depuis et vers le plan élémentaire correspondant, à volonté.
- Immunité aux dégâts d'environnement subis sur le plan élémentaire correspondant, de même que les immunités/pouvoirs suivants :
  Feu : immunité contre le feu.
  Eau : *respiration aquatique* à volonté (possesseur seulement).
  Air : *feuille morte* à volonté, immunité contre tous les gaz.
  Terre : immunité contre la pétrification et le poison.
- Pouvoir magique de *convocation de monstres* VIII (élémentaires du type correspondant seulement), une fois par semaine.
- Pouvoir magique de *convocation de monstres* VII (extérieurs mau vais seulement), une fois par semaine.

Détruire l'orbe. L'*orbe de l'Oubli* ne peut pas être détruit tant que l'*orbe de la Mort argentée* existe. Lorsque ce dernier est détruit, le possesseur peut simplement souhaiter que l'*orbe de l'Oubli* se consume lui-même (devenant par la suite une *sphère d'annihilation*), à condition que les quatre gemmes y soient préalablement insérées.

Orbe de la Mort argentée. Cet artefact est un crâne d'argent arrondi avec quatre petites niches placées de manière équidistante autour de la « couronne ». Tout comme l'*orbe de la Mort dorée* (maintenant détruit), c'est une copie légèrement inférieure de l'*orbe de l'Oubli*.

Par lui-même, l'*orbe* possède les pouvoirs suivants, accessibles à volonté : *détection du Bien*, *détection du Mal*, *détection du mensonge*, *frayeur* et *poison*. Les pouvoirs de l'*orbe* et leurs modes d'utilisation sont, sauf exception, communiqués mentalement par l'*orbe* à son possesseur.

Les pouvoirs et inconvénients suivants ne sont pas décrits mentalement par l'*orbe*.

- Aucun sort divin jeté par un prêtre de Tharizdun ou de l'Œil élémentaire ancestral ne peut affecter le possesseur lorsqu'il tient l'orbe (considérez que le prêtre a échoué un jet de résistance à la magie contre le possesseur).
- L'utilisateur peut commander les êtres d'alignement mauvais comme avec le sort *suggestion de groupe* (DD 20). Chaque fois que ce pouvoir est utilisé cependant, le propriétaire subit une diminution permanente de 1 point de Charisme.
- Le possesseur de l'*orbe de l'Oubli* connaît l'emplacement de l'*orbe de la Mort argentée* comme si un sort de *localisation suprême* était utilisé.
- Si le propriétaire est un lanceur de sorts divins d'alignement bon, il reçoit un niveau négatif pendant qu'il est en contact avec l'*orbe*.



L'orbe avec les gemmes de puissance élémentaire. L'*orbe de la Mort argentée* acquiert les pouvoirs suivants lorsqu'une des *gemmes de puissance élémentaire* y est placée :

- Un pouvoir magique utilisable par jour :
  Feu : *colonne de feu.*
  Eau : *mur de glace.*
  Air : *vol.*
  Terre : *mur de pierre.*
- Pouvoir magique de *changement de plan* depuis et vers le plan élémentaire correspondant, à volonté.
- Immunité aux dégâts d'environnement subis sur le plan élémentaire correspondant, de même que les immunités/pouvoirs suivants :
  Feu : immunité contre le feu.
  Eau : *respiration aquatique* à volonté (possesseur seulement).
  Air : *feuille morte* à volonté, immunité contre tous les gaz.
  Terre : immunité contre la pétrification et le poison.
- Pouvoir magique de *convocation de monstres VII* (élémentaires du type correspondant seulement), une fois par semaine.
- Pouvoir magique de *convocation de monstres VI* (extérieurs mauvais seulement), une fois par semaine.

Détruire l'orbe. L'*orbe de la Mort argentée* ne peut être détruit que si les quatre gemmes y sont d'abord insérées. Il doit ensuite être soumis aux effets suivants, en succession et dans le bon ordre, au terme de quoi l'*orbe* se fracasse.

- Un vent de 80 km/h ou plus.
- Un coup donné par un maillet fait d'un morceau de granit massif.
- Une flamme très chaude (500 degrés).
- De l'eau très froide (0 degré).



NOUVEAUX MONSTRES

Esprit des lames

Mort vivant (intangible) de taille M
Dés de vie : 9d12 (58 pv)
Initiative : +8
Vitesse de déplacement : 12 m, vol 24 m (bonne)
CA : 16 (+4 Dex, +2 parade)
Attaques : contact intangible (+8 corps à corps)
Dégâts : contact intangible 1d4
Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales : animation d'armes
Particularités : mort-vivant, intangible, résistance au renvoi des morts-vivants (+2)
Jets de sauvegarde : Vigueur +3, Réflexes +7, Volonté +8
Caractéristiques : For —, Dex 18, Con —, Int 14, Sag 14, Cha 15
Compétences : Discrétion +16, Intimidation +12, Sens de l'orientation +10, Perception auditive +14, Fouille +10, Détection +14
Dons : Vigilance, Combat en aveugle, Attaque réflexe, Esquive, Science de l'initiative

---

Milieu naturel/climat : terre ferme, souterrain
Organisation sociale : solitaire
Facteur de puissance : 9
Trésor. 1d6 + 1 armes tranchantes (voir plus loin)
Alignement : toujours loyal mauvais
Évolution possible : 10–18 DV (taille M)

L'esprit des lames est le vestige mort-vivant d'un puissant forgeron et il est presque toujours associé à une forge. L'esprit des lames est souvent, mais pas toujours, l'esprit d'un nain qui subsiste dans ce monde, attaquant avec malice et mépris ceux qui pénètrent dans l'endroit qu'il hante.

Un esprit des lames ressemble à un certain nombre d'armes métalliques flottant autour d'un visage semi-transparent avec des yeux rouges brillants, comme le charbon dans la forge. Il est associé à des sons fantomatiques de métal martelé et de bourrasques de chaleur inexpliquées.

Combat

Bien que le contact intangible d'un esprit des lames ait la capacité d'affecter le corps des êtres vivants, il préfère utiliser des armes animées pour attaquer pendant qu'il demeure à distance sous sa forme intangible.

Animation d'armes (Mag). Un esprit des lames peut animer jusqu'à six armes tranchantes et il est toujours rencontré en compagnie de 1d6+1 armes de maître de ce type. Ces armes bien tangibles peuvent s'éloigner jusqu'à 4,50 mètres de l'esprit, attaquant avec un bonus de +11.

Domination d'armes (Mag). À titre d'action simple, un esprit des lames peut dominer des armes tranchantes se trouvant à proximité. Tout personnage tenant une arme tranchante à 6 mètres ou moins d'un esprit des lames doit réussir un jet de Volonté (DD 16) ou effectuer une attaque sur sa propre personne avec cette arme (cette attaque ne compte pas dans la limite du nombre normal d'attaques que peut faire le personnage).

Immunité contre les armes. Un esprit des lames est immunisé contre tous les dégâts infligés par une arme tranchante, peu importe son degré de magie, bien que les dégâts associés soient infligés normalement (par exemple, le 1d6 points de dégâts de feu d'une épée de feu).

Mort-vivant. Immunisé contre les effets mentaux, le poison, le sommeil, la paralysie, l'étourdissement, les maladies, les coups critiques, les dégâts temporaires, l'absorption d'énergie, l'affaiblissement

temporaire ou la diminution permanente des caractéristiques et la mort par dégâts excessifs.

Intangible. Uniquement affecté par les autres créatures intangibles, les armes au moins +1 et la magie. 50 % de chances de ne pas être affecté par une attaque physique. Traverse les solides à volonté. Ne tient pas compte de l'armure adverse. Un esprit des lames se déplace toujours en silence.

Squelette enflammé

Mort vivant de taille M
Dés de vie : 5d12 (32 pv)
Initiative : +2
Vitesse de déplacement : 9 m
CA : 16 (+2 Dex, +4 naturelle)
Attaques : poing (+4 corps à corps)
Dégâts : poing 1d6 et 1d6 feu
Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales : feu
Particularités : mort-vivant, immunités
Jets de sauvegarde : Vigueur +1, Réflexes +3, Volonté +5
Caractéristiques : For 12, Dex 14, Con —, Int 10, Sag 13, Cha 10
Compétences : Escalade +5, Discrétion +9, Perception auditive +9, Déplacement silencieux +10 Fouille +7, Détection +9
Dons : Vigilance, Botte secrète (poing)

Milieu naturel/climat : terre ferme, souterrain
Organisation sociale : solitaire, groupe (2–5) ou meute (6–11)
Facteur de puissance : 3
Trésor : aucun
Alignement : toujours chaotique mauvais
Évolution possible : 6–10 DV (taille M)

Le squelette enflammé est un mort-vivant qui rôde près des zones de feu ; volcans, fosses enflammées, etc. C'est habituellement l'esprit animé de quelqu'un mort dans les flammes et qui revient pour causer des ravages. Laissé à lui-même, il cherche à détruire toute vie et à brûler tout ce qu'il trouve.

Ce mort-vivant ressemble au squelette standard bien que ces os soient habituellement carbonisés. Une aura de flammes vacillantes est toujours bien en évidence, particulièrement autour de ces mains et de son crâne et ses yeux luisent comme l'extrémité d'un fer chauffé au rouge.

Combat

Ce mort-vivant aborde le combat d'une manière directe.

Mort-vivant. Immunisé contre les attaques mentales, le poison, le sommeil, la paralysie, l'étourdissement, les maladies, les coups critiques, les dégâts temporaires, l'absorption d'énergie, l'affaiblissement ou la diminution des valeurs de caractéristiques et la mort par dégâts excessifs.

Immunités. Le squelette enflammé est immunisé contre le feu et le froid. N'ayant pas de chair ou d'organes internes, il n'est que partiellement affecté par les armes tranchantes ou perforantes (lesquelles ne lui infligent d'ailleurs que des dégâts réduits de moitié).

Grenouille géante

Créature magique de taille M
Dés de vie : 3d10+12 (28 pv)
Initiative : +0
Vitesse de déplacement : 6 m
CA : 14 (+4 naturelle)
Attaques : langue (+2 distance), morsure (+2 corps à corps) ou morsure (+6 corps à corps)
Dégâts : langue lutte, morsure 2d6+2 ou morsure 2d6+2
Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m/1,50 m (3 m avec la langue)
Attaques spéciales : étreinte, engloutissement
Particularités : vision dans le noir 18 m
Jets de sauvegarde : Vigueur +7, Réflexes +3, Volonté +0
Caractéristiques : For 18, Dex 11, Con 18, Int 2, Sag 9, Cha 6
Compétences : Discrétion +4, Détection +1

Milieu naturel/climat : régions chaudes ou tempérées (terre ferme ou aquatique)
Organisation sociale : solitaire ou groupe (2–5)
Facteur de puissance : 3
Trésor : aucun
Alignement : toujours neutre
Évolution possible : 4–6 DV (taille M), 7–9 DV (taille G)

La grenouille géante est un prédateur amphibien massif qui se nourrit de tout ce qui lui tombe sous la langue. Contrairement aux grenouilles plus petites, elle possède de grandes dents pointues dans sa bouche.

Elle n'est pas plus intelligente que ses cousines plus petites et vit dans le même type de milieu.

Combat

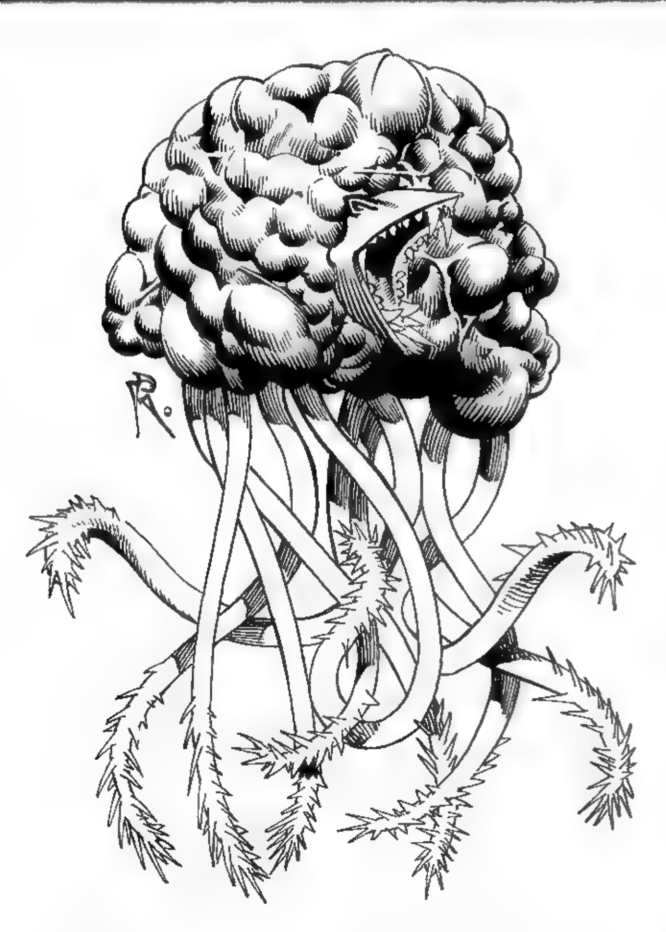
Étreinte (Ext). Pour pouvoir utiliser ce pouvoir, la grenouille géante doit réussir une attaque de langue. Si elle parvient à agripper une proie de taille M ou plus petite, elle peut la tirer jusqu'à sa bouche dans le même round pour la mordre.

Engloutissement (Ext). La grenouille géante peut avaler une créature de taille P ou moins un round après l'avoir agrippée. Une créature engloutie peut sortir de la grenouille en remportant un jet de lutte opposé ; elle revient alors dans la bouche de la grenouille, où elle doit remporter un autre jet de lutte opposé pour se libérer. Il est aussi possible de se libérer, en infligeant un total de 10 points de dégâts à l'estomac de la grenouille (CA 14) à l'aide de griffes ou d'une arme tranchante de taille P ou TP. L'estomac de la grenouille peut contenir une créature de taille P, quatre de taille TP, seize de taille Min ou trente-deux de taille I.

Grell

Aberration de taille M
Dés de vie : 5d8+10 (32 pv)
Initiative : +2
Vitesse de déplacement : 1,50 m, vol 9 m (parfaite)
CA : 16 (+2 Dex, +4 parade)
Attaques : 10 tentacules (+4 corps à corps), morsure (–1 corps à corps)
Dégâts : tentacules 1d4+1 et paralysie, morsure 2d4
Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m/3 m
Attaques spéciales : étreinte, paralysie
Particularités : vision aveugle, immunité contre l'électricité, immunité contre la paralysie, régénération, vol





Jets de sauvegarde : Vigueur +3, Réflexes +3, Volonté +4
Caractéristiques : For 12, Dex 15, Con 14, Int 10, Sag 11, Cha 9
Compétences : Discrétion +12, Perception auditive +4, Déplacement silencieux +12, Détection +8
Dons : Attaque en vol

Milieu naturel/climat : terre ferme, souterrain
Organisation sociale : solitaire, paire ou meute (3–7)
Facteur de puissance : 3
Trésor : aucun
Alignement : généralement neutre mauvais
Évolution possible : 6–10 DV (taille M), 11–15 DV (taille G)

Le grell est une horrible créature difforme qui évoque chez autrui un cerveau géant flottant, avec des tentacules. Ce prédateur vicieux a un gros corps bulbeux de chair gris pâle ridée avec un bec pointu. Dix longs tentacules épineux lui pendent sous le corps. Le grell flotte dans les airs par sa propre volonté.

Combat

Un grell préfère s'embusquer, pour pouvoir utiliser ses tentacules, paralyser un adversaire et s'enfuir avec sa victime dans son antre pour la dévorer. Cette créature est rusée et évite les confrontations avec les grands groupes. À chaque round, elle peut attaquer un nombre indéterminé d'ennemis avec tous ses tentacules. Elle ne mord que des proies paralysées ou comme attaque de derniers recours.

Vision aveugle (Ext). Un grell peut détecter ses proies par l'odorat et les vibrations jusqu'à une distance de 18 mètres.

Étreinte (Ext). Lorsqu'un grell réussit à toucher son adversaire avec un tentacule, il tente de se saisir de sa proie (au prix d'une action libre) sans s'exposer à la moindre attaque d'opportunité. S'il parvient à assurer sa prise, il inflige automatiquement 1d4+1 points de dégâts à chaque round, jusqu'à ce que son opposant se libère. Si le grell réussit à agripper une créature avec deux tentacules et qu'il parvient à la paralyser (voir plus loin), il tente d'emporter sa victime au loin pour la dévorer.

Paralysie (Ext). Un tentacule de grell est muni de petites barbes assez semblables à celles d'un calmar (c'est là un cas classique de convergence évolutive). Lorsqu'un grell parvient à agripper un adversaire, ce dernier doit réussir un jet de Vigueur (DD 14) ou être paralysé pendant 4 rounds.

Régénération (Ext). Un grell peut régénérer les tentacules perdus en un jour.

Vol (Ext). Le corps d'un grell flotte par magie, ce qui lui permet de se déplacer dans les airs comme s'il utilisait le sort *vol*, à une vitesse de 9 mètres par round. Il bénéficie également en permanence de l'effet de *feuille morte*, avec une portée personnelle.

Compétences. Le grell bénéficie d'un bonus racial de +2 aux jets de Discrétion et de Déplacement silencieux.

Électrin

Extérieur de taille M
Dés de vie : 3d8+3 (16 pv)
Initiative : +4
Vitesse de déplacement : 1,50 m, vol 9 m (parfaite)
CA : 14 (+4 Dex)
Attaques : contact (+7 corps à corps)
Dégâts : contact 1d8 électricité
Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales : électricité
Particularités : décharge foudroyante, réduction des dégâts (20/+2), immunités, résistance au feu (10), résistance au froid (10)
Jets de sauvegarde : Vigueur +4, Réflexes +7, Volonté +2
Caractéristiques : For 10, Dex 18, Con 13, Int 10, Sag 8, Cha 9
Compétences : Discrétion +10, Perception auditive +5, Déplacement silencieux +10, Détection +5



Dons : Botte secrète (contact)

Milieu naturel/climat : terre ferme, souterrain
Organisation sociale : solitaire ou essaim (2–11)
Facteur de puissance : 3
Trésor. aucun
Alignement : généralement neutre
Évolution possible : 4–6 DV (taille M), 7–9 DV (taille G)

L'électrin vient d'un lieu étrange d'outre-monde, rempli d'éclairs et d'électricité. Ses motifs semblent très mystérieux et, aux yeux des humains, son instinct de conservation est des plus étranges.

L'électrin ressemble à un humanoïde étincelant de couleur bleue constitué entièrement d'énergie électrique.

Combat

Toute l'existence d'un électrin semble être vouée à décharger son énergie. La charge que possède un électrin est mesurée par ses points de vie. Autant les dégâts qu'il subit que ceux qu'il inflige sont soustraits du total de ses points de vie. Lorsqu'il atteint 0 point de vie ou moins, il disparaît.

Électricité (Ext). L'attaque de contact d'un électrin inflige 1d8 points de dégâts d'électricité. Ces dégâts sont infligés à l'électrin également.

Décharge électrique (Ext). S'il est touché par la peau nue (y compris une attaque réussie d'un poing ou d'une griffe) ou une arme métallique, l'électrin inflige 1d8 points de dégâts d'électricité à l'attaquant. Cela est vrai, que l'attaque ait ou non été en mesure d'affecter l'électrin. Ces dégâts sont infligés à l'électrin également.

Immunités (Ext). Immunisé contre les attaques mentales, le poison, le sommeil, la paralysie, l'étourdissement, les maladies, les coups critiques, les dégâts temporaires, l'affaiblissement ou la diminution des valeurs de caractéristiques et l'absorption d'énergie.

NOUVEL ARCHÉTYPE : DEMI-ÉLÉMENTAIRE

Beaucoup plus rares que les demi-célestes ou les demi-fiélons, les demi élémentaires sont le résultat d'une union entre des élémentaires et des créatures mortelles ou sont créés par une quelconque infusion magique de puissance élémentaire dans un mortel, à sa naissance (habituellement à la suite d'étranges, et le plus souvent dégoûtants, rituels). De telles créatures sont généralement abandonnées à leur parent mortel, oubliées pour toujours de leur parent d'outre-monde.

Les demi-élémentaires laissent souvent paraître quelques aspects de leur nature élémentaire, à la fois dans leur apparence physique et leur tempérament.

Les demi-élémentaires de l'Air ont souvent les cheveux ébouriffés par de mystérieuses brises et une voix voilée. Les gens les décrivent parfois comme frivoles car il leur est difficile de se concentrer trop longtemps sur un sujet.

Les demi-élémentaires de la Terre ont un lustre minéral sur leur peau. Ils sont souvent lents à agir mais sont très entêtés une fois lancés.

Les demi-élémentaires du Feu ont une teinte rouge dans leurs cheveux, leurs yeux ou leur peau. Ils sont coléreux et sautent rapidement aux conclusions.

Les demi-élémentaires de l'Eau ont une coloration bleu vert sur eux, dans leurs cheveux ou sur leur peau. Ils sont habituellement prodigues et généreux mais terribles lorsqu'ils se mettent en colère.

Création de demi-élémentaire

L'archétype « demi-élémentaire » peut être ajouté à n'importe quelle créature dotée d'un corps physique, possédant au moins 4 en Intelligence (appelée ci-après « créature de base »). Le demi-élémentaire étant principalement un être de chair, il ne peut pas faire partie du type élémentaire. Il fait plutôt partie de la famille des Extérieurs. Il conserve les caractéristiques et les pouvoirs de la créature de base, exception faite de ce qui suit.

CA. L'armure naturelle de la créature de base augmente de +1, sauf dans le cas du demi-élémentaire de la Terre, pour qui l'armure naturelle augmente de +3.

Attaques spéciales. Le demi-élémentaire conserve toutes les attaques spéciales de la créature de base et s'il a au moins 8 en Intelligence ou en Sagesse, il peut également utiliser les pouvoirs magiques suivants, en fonction du niveau qu'il a atteint. Chaque pouvoir est utilisable une fois par jour, au niveau de lanceur de sorts correspondant au niveau du demi-élémentaire.

Air

Niveau	Pouvoir	Niveau	Pouvoir
1–2	*Brume de dissimulation*	11–12	*Éclair multiple*
3–4	*Mur de vent*	13–14	Contrôle du climat
5–6	*État gazeux*	15–16	*Cyclone*
7–8	*Marche dans les airs*	17–18	*Nuée d'élémentaires* *
9–10	*Contrôle des vents*	19+	*Changement de plan*

* lancé comme un sort d'air seulement

Terre

Niveau	Pouvoir	Niveau	Pouvoir
1–2	*Pierre magique*	11–12	*Peau de pierre*
3–4	*Ramollissement de la terre et de la pierre*	13–14	Tremblement de terre
5–6	*Façonnage de la pierre*	15–16	*Corps de fer*
7–8	*Pierres acérées*	17–18	*Nuée d'élémentaires* *
9–10	*Mur de pierre*	19+	*Changement de plan*

* lancé comme un sort de terre seulement

Feu

Niveau	Pouvoir	Niveau	Pouvoir
1–2	*Mains brûlantes*	11–12	*Germes de feu*
3–4	*Flammes*	13–14	Tempête de feu
5–6	*Sphère de feu*	15–16	*Nuage incendiaire*
7 8	*Mur de feu*	17 18	*Nuée d'élémentaires* *
9–10	*Bouclier de Feu*	19+	*Changement de plan*

* lancé comme un sort de feu seulement

Eau

Niveau	Pouvoir	Niveau	Pouvoir
1–2	*Brume de dissimulation*	11–12	*Cône de froid*
3–4	*Nappe de brouillard*	13–14	Brume acide
5–6	*Respiration aquatique*	15–16	*Flétrissure*
7–8	*Contrôle de l'eau*	17–18	*Nuée d'élémentaires* *
9–10	*Tempête de grêle*	19+	*Changement de plan*

* lancé comme un sort d'eau seulement

Particularités. Le demi-élémentaire possède toutes les particularités de la créature de base. Il est immunisé contre les maladies et les effets de son propre élément (utilisez le froid pour l'Air) et bénéficie d'un bonus racial de +4 aux jets de Vigueur contre tous les venins et poisons.

Jets de sauvegarde. Comme la créature de base.

Caractéristiques. Comme la créature de base, en ajoutant les bonus suivants :

Air : For +0, Dex +2, Con +2, Int +2, Sag +2, Cha +2.
Terre : For +4, Dex –2, Con +4, Int +0, Sag +0, Cha +0.
Feu : For +0, Dex +4, Con +0, Int +2, Sag +0, Cha +2.
Eau : For +2, Dex +0, Con +2, Int +2, Sag +2, Cha +2.

Compétences. Le demi-élémentaire a 8 points de compétence plus son modificateur d'Intelligence par niveau. Toutes les compétences apparaissant sur la liste de la créature de base sont considérées comme des compétences de classe, les autres étant des compétences d'autre classe. Si la créature progresse dans une classe, elle acquiert et dépense ses points de compétence normalement. Tous les bonus raciaux qui s'appliquent pour la créature de base s'appliquent également pour le demi-élémentaire.

Dons. Le demi-élémentaire a droit à un don tous les 4 niveaux ou au nombre de dons de la créature de base (on prend le total le plus élevé).

Milieu naturel/climat. Comme la créature de base ou l'élémentaire.
Organisation sociale. Comme la créature de base.
Facteur de puissance. Comme la créature de base +2.
Trésor. Comme la créature de base.
Alignement. Comme la créature de base.
Évolution possible. Comme la créature de base.

Personnages demi-élémentaires

Les demi-élémentaires humanoïdes choisissent souvent une classe de personnage. Les demi-élémentaires de l'Air préfèrent barde et roublard, les demi-élémentaires de la Terre préfèrent guerriers, les demi-élémentaires du Feu préfèrent magicien et ensorceleur et les demi-élémentaire de l'Eau préfèrent prêtre et druide. Les prêtres demi-élémentaires servent les dieux appropriés pour leur élément.

APPENDICE 2 : LE CULTE DE THARIZDUN

Le culte de Tharizdun en est un de folie, de nihilisme, de sacrifices humains et d'actes malfaisants trop hideux pour être décrits. Il se complaît dans la souffrance et le malheur et déteste la bonté, la lumière et la pitié. En fait, les membres du culte de Tharizdun détestent l'existence elle-même et cherchent à accomplir la volonté de leur dieu maléfique et destructeur d'en arriver à la fin de toute chose.

Il n'existe pas de plus grande menace dans le monde que ces fous fanatiques au cœur noir. Malheureusement (ou peut être heureusement), peu de gens aujourd'hui connaissent même l'existence de la divinité ancienne à laquelle se vouent les membres du culte. À une époque remontant très loin en arrière, Tharizdun fut banni dans une quelconque prison d'outre-monde par tous les autres dieux travaillant en collaboration. Le but des membres de son culte est de libérer leur dieu captif afin qu'il puisse anéantir tout ce qui existe.

Ils sont déments.

THARIZDUN ET L'ŒIL ÉLÉMENTAIRE ANCESTRAL

Tharizdun est un dieu qui s'intéresse à la manipulation des forces cosmiques afin d'engendrer la destruction à vaste échelle. C'est un dieu du Chaos, du Mal et de la folie.

L'Œil élémentaire ancestral n'est qu'un aspect de Tharizdun le Dieu Noir, créé originalement pour dissimuler le culte aux yeux du monde et attirer des adorateurs potentiels intéressés par la puissance des ténèbres mais effrayés par la réputation de Tharizdun.

Ainsi, même si plusieurs des adorateurs du culte de l'Œil élémentaire ancestral ne le savent pas et malgré le fait que certains des domaines des deux divinités diffèrent, Tharizdun et l'Œil élémentaire ancestral ne sont qu'un seul et même dieu.

L'arme de prédilection de Tharizdun est la dague recourbée (utilisée principalement au cours des sacrifices rituels).

PRÊTRES DU DIEU NOIR

Les prêtres de l'Œil élémentaire ancestral portent des robes de couleur ocre et un symbole triangulaire (un triangle noir avec un Y inversé à l'intérieur). Occasionnellement, leurs robes ou leur symbole sont altérés pour refléter l'élément (Feu, Air, Terre ou Eau) qu'ils révèrent davantage, si tel est le cas.

Les prêtres de Tharizdun portent des robes noires ou violettes et un symbole d'obex, semblable à une pyramide noire angulaire à deux paliers et inversée.

Les chefs du culte sont appelés les rêveurs d'apocalypse. Ils s'habillent de robes violettes et portent des heaumes munis d'éperons et dissimulant leur visage.

Domaines de l'Œil élémentaire ancestral : Chaos, Mal, Folie (voir plus loin) et l'un des éléments (Feu, Terre, Air et Eau).

Domaines de Tharizdun : Chaos, Mal, Folie, Forces et Destruction.

LA VALEUR D'ALIÉNATION

Peu importe qu'ils choisissent ou nom le domaine de la Folie, tous les prêtres de Tharizdun et de l'Œil élémentaire ancestral partagent un aspect commun ; ils sont déments. Aller au-delà du voile pour puiser à même l'énergie de Tharizdun, c'est un peu comme toucher la folie personnifiée ; il est impossible de le faire sans en payer le prix.

À titre de règle spéciale, chaque prêtre de Tharizdun ou de l'Œil élémentaire ancestral acquiert une valeur d'Aliénation égale à la moitié de son niveau (le cas échéant, le niveau de rêveur d'apocalypse est ajouté au niveau de prêtre pour le calcul de cette valeur). En ce qui concerne l'incantation des sorts (détermination des sorts supplémentaires et du DD des sorts), ajoutez la valeur de Sagesse à la valeur d'Aliénation et utilisez le total à la place de la Sagesse. Pour toutes les autres situations, comme les jets de compétence ou de sauvegarde, soustrayez la valeur d'Aliénation à la Sagesse et utilisez le total à la place de la Sagesse. Cela signifie qu'il est très difficile de résister aux sorts du personnage, mais que ce dernier n'est guère attentif au monde qui l'entoure et se comporte de façon imprudente, voire fantasque.

LE DOMAINE DE LA FOLIE

Dieu : Tharizdun

Pouvoir accordé : Une fois par jour, le personnage peut voir et agir avec la lucidité de la véritable folie. La valeur d'Aliénation devient alors un bonus dans le cadre d'un unique jet relevant de la Sagesse, comme un jet de Perception auditive ou de Volonté. L'utilisation de ce pouvoir doit être déclarée avant que le jet ne soit effectué.

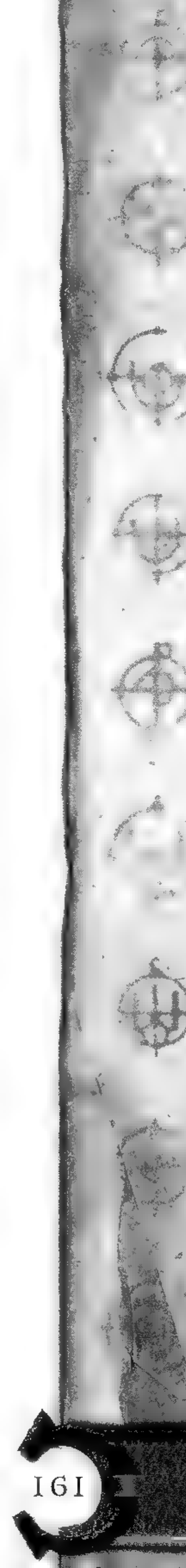
Sorts du domaine de la Folie

1 *Action aléatoire*
2 *Contact aliénant de Tharizdun* (voir plus loin)
3 *Rage* (voir plus loin)
4 *Confusion*
5 *Rayons d'ensorcellement* (voir plus loin)
6 *Assassin imaginaire*
7 *Aliénation mentale*
8 *Hurlement aliénant de Tharizdun* (voir plus loin)
9 *Ennemi subconscient*

Rayons d'ensorcellement

Enchantement [mental]
Niveau : Folie 5
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action
Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)
Effet : rayon
Durée : 1 round/niveau
Jet de sauvegarde : Volonté, annule
Résistance à la magie : oui

Ce sort permet au lanceur d'effectuer une attaque de rayon par round. Ce rayon frappe d'hébétement la créature vivante touchée, embrumant son esprit de sorte qu'elle ne puisse pas agir pendant 1d3 rounds. La créature n'est cependant pas étourdie (ses adversaires ne bénéficient donc d'aucun avantage), mais elle est incapable de bouger, de lancer des sorts, de faire appel à des pouvoirs mentaux, etc.





Rage

Enchantement (coercition) [mental]
Niveau : Folie 3
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Cible : créature touchée
Durée : 1 round/niveau
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie : oui (inoffensif)

La créature affectée est prise d'une rage meurtrière. Elle bénéficie d'un bonus de +4 en Force et en Constitution, ainsi que d'un bonus de moral de +2 aux jets de Volonté. Contrairement à la rage des barbares, aucune pénalité n'est appliquée à la CA et la créature n'est pas fatiguée après son explosion de rage.

Hurlement aliénant de Tharizdun

Enchantement (coercition) [mental]
Niveau : Ens/Mag 8, Folie 8
Composantes : V
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Cible : créature vivante touchée
Durée : 1d4+1 rounds
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : oui

Le sujet ne peut s'empêcher de crier, de bégayer et de s'agiter comme un dément. Le sort pénalise la classe d'armure de la victime de –4 et interdit l'utilisation d'un bouclier. En outre, le sujet échoue automatiquement ses jets de Réflexes, sauf s'il obtient un résultat de 20 au jet de dé.

Contact aliénant de Tharizdun

Enchantement [mental]
Niveau : Folie 2
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Cible : créature touchée
Durée : 1 round/niveau
Jet de sauvegarde : Volonté, annule
Résistance à la magie : oui

En réussissant une attaque de contact, le personnage frappe la créature d'hébétement. En effet, si le jet de Volonté de celle-ci échoue, elle est hébétée pendant 1 round par niveau du lanceur. La créature n'est cependant pas étourdie (ses adversaires ne bénéficient donc d'aucun avantage), mais elle est incapable de bouger, de lancer des sorts, de faire appel à des pouvoirs mentaux, etc.

LE DOMAINE DES FORCES

Dieu : Tharizdun

Pouvoir accordé. En manipulant les forces cosmiques de destruction, le prêtre peut, une fois par jour, lancer à nouveau un jet de dégâts (d'une arme, d'un sort ou d'un pouvoir) et prendre le meilleur des deux résultats.

Sorts du domaine des Forces

1 *Armure de mage*
2 *Projectile magique*
3 *Explosion de force* (voir plus loin)
4 *Sphère d'isolement d'Otiluke*
5 *Mur de force*
6 *Champ de force*
7 *Cage de force*
8 *Sphère téléguidée d'Otiluke*
9 *Annihilation* (voir plus loin)

Annihilation

Évocation [force]
Niveau : Forces 9
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action
Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)
Effet : sphère de 60 centimètres de diamètre de néant
Durée : 1 round/niveau
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : oui

En faisant appel à une incroyable explosion de force, le personnage crée un trou temporaire dans le tissu de la réalité. Ce trou prend la forme d'une *sphère d'annihilation* contrôlée par le personnage, comme s'il possédait le *talisman des sphères*. À la fin de la durée, le trou se referme et la sphère disparaît, laissant un sillage de destruction derrière elle.

Explosion de force

Évocation [force]
Niveau : Forces 3
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action
Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)
Effet : rayon
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : Vigueur (voir description)
Résistance à la magie : oui

Le personnage dirige une explosion unique de force invisible vers une cible choisie. Cette attaque de contact à distance inflige 1d6 points de dégâts tous les deux niveaux du prêtre, jusqu'à un maximum de 5d6. De plus, une créature touchée par l'explosion de force doit réussir un jet de Vigueur ou être renversée (les modificateurs de taille et de stabilité s'appliquent au jet de sauvegarde comme dans le cas d'une charge à mains nues).

NOUVELLE CLASSE DE PRESTIGE : RÊVEUR D'APOCALYPSE

Les rêveurs d'apocalypse sont l'élite des rangs du culte de Tharizdun. Leur nom leur vient du fait qu'ils prétendent tous avoir été contactés par le Dieu Noir dans leurs rêves. Ce sont des individus particulièrement corrompus et d'une malfaisance extrême, fous furieux ou sadiques, rêveurs et cruels. Tous les rêveurs d'apocalypse sont des maîtres du savoir ancien interdit et de la folie ; ils sont également des adeptes du nihilisme.

La plupart des rêveurs d'apocalypse sont des prêtres mais il est possible pour un magicien ou un ensorceleur d'alignement mauvais de joindre leurs rangs.

Les rêveurs d'apocalypse vivent tous dans le Fanum interne du Temple de l'Anéantissement absolu. Ils voyagent beaucoup et un peu partout cependant afin de franchir les différentes étapes de leurs plans mystérieux et alambiqués visant à sortir leur dieu de sa captivité. Ils savent qu'un tel geste conduira à la fin du monde mais ils n'en ont cure. En fait, ils sont tellement déments que cette idée les remplit de félicité.

Dés de vie : d8.

Conditions

Pour devenir rêveur d'apocalypse, il faut satisfaire aux conditions suivantes.

Sorts : faculté de lancer au moins trois des sorts suivants : *action aléatoire, aliénation mentale, annihilation, armure de mage, assassin*

imaginaire, cage de force, champ de force, confusion, contact aliénant de Tharizdun, ennemi subconscient, explosion de force (voir plus loin), *hurlement aliénant de Tharizdun, mur de force, projectile magique, rage, rayons d'ensorcellement, sphère d'isolement d'Otiluke, sphère téléguidée d'Otiluke.*

Connaissances (Religion) : degré de maîtrise de 10.

Connaissances (Mystères) : degré de maîtrise de 10.

Dons : École renforcée (Nécromancie)

Spécial : doit avoir eu un songe impliquant une communication avec Tharizdun, le Dieu Noir.

Compétences de classe

Les compétences du rêveur d'apocalypse (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Alchimie (Int), Concentration (Con), Connaissance des sorts (Int), Connaissances (Religions) (Int), Intimidation (Cha), Profession (Sag), Scrutation (Int). Toutes ces compétences sont décrites dans le Chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

Points de compétence à chaque niveau : 2 + modificateur d'Int.

Caractéristiques de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe de rêveur d'apocalypse :

Armes et armures. Le rêveur d'apocalypse n'est formé ni au maniement des armes, ni au port de l'armure.

Sorts. Le rêveur d'apocalypse poursuit ses recherches magiques, ce qui lui permet de continuer à développer normalement son répertoire de sorts. Chaque fois qu'il gagne un niveau de rêveur d'apocalypse, il acquiert les mêmes sorts que si ce niveau venait en plus de ceux qu'il a dans sa classe de jeteur de sorts (à noter qu'il ne gagne aucun des autres avantages accompagnant ce niveau virtuel, telle qu'une meilleure chance de contrôler ou d'intimider les morts-vivants). Autrement dit, il ajoute son niveau de rêveur d'apocalypse à celui de sa classe de lanceur de sorts pour déterminer le nombre de sorts qu'il connaît ou auquel il a droit chaque jour (et son niveau de jeteur de sorts par la même occasion).

Secret. Au cours de ses recherches dans le savoir sombre, le rêveur d'apocalypse découvre de nombreux secrets infâmes. Certains lui proviennent de l'expérimentation avec des drogues dangereuses, de discussions avec des démons ou de visions folles. Tous les niveaux impairs, il peut choisir un secret de la table suivante. Son niveau et son modificateur d'Intelligence déterminent ceux auxquels il peut prétendre. Le rêveur d'apocalypse peut volontairement choisir un secret plus faible que celui auquel il a droit (ainsi, un rêveur d'apocalypse de niveau 1 avec un modificateur d'Intelligence de +2 peut choisir vitalité surnaturelle). Aucun secret ne peut être pris plus d'une fois.

Secrets des rêveurs d'apocalypse

Niveau + mod. Int	Secret	Effet
1	Nom de démon (Ext)	Peut appeler un démon de 10 DV ou moins lorsqu'il lance *allié d'outreplan*
2	Vitalité contre nature (Ext)	+3 points de vie
3	Folie profonde	+2 à la valeur d'Aliénation
4	Malédiction de puissance (Sur)	+1 au niveau de lanceur de sorts lorsqu'il lance un sort du Mal
5	Allégeance à la mort (Sur)	+1 aux DD des sorts causant des effets de mort
6	Baiser du mort-vivant (Sur)	Double le niveau effectif de renvoi des morts-vivants du personnage qui tente de contrôler ou intimider des morts-vivants (y compris le nombre maximal de morts-vivants qui peuvent être contrôlés)
7	Pacte maudit (Ext)	Une fois par semaine, l'utilisation de n'importe quel sort d'allié d'outreplan est gratuite

Savoir sombre (Sur). Une fois par jour, le rêveur d'apocalypse peut (au prix d'une action simple) regarder une créature intelligente et apprendre quelques sombres secrets (une transgression passée ou une erreur, une expérience traumatisante, etc.). En révélant ce secret, il force la victime à réussir un jet de Volonté (DD 15 + niveaux du rêveur d'apocalypse) ou être étourdie pendant 1d3 rounds. Au besoin, ce sombre secret peut être altéré par des mensonges éhontés que la victime ayant raté son jet de sauvegarde croit être vrais pendant toute la durée de son étourdissement.

Froideur de l'âme (Sur). Au niveau 3, le rêveur d'apocalypse peut effectuer une attaque de contact contre une créature vivante et lui infliger 3d8 points de dégâts en lui glaçant l'âme. Ce pouvoir peut être utilisé en conjonction d'un sort de *blessure* mais est annulé si la victime porte une *robe pourpre de Tharizdun*. Ce pouvoir surnaturel peut être utilisé une fois par jour.

***Ululement aliénant* (Mag).** Au niveau 4, le rêveur d'apocalypse peut pousser un ululement qui affecte toutes les créatures vivantes se trouvant dans un rayon de 15 mètres. Les victimes doivent réussir un jet de Volonté (DD 15 + niveaux du rêveur d'apocalypse) sous peine de se tenir immobiles (comme hébétées) pendant un round, l'esprit rempli de pensées folles. Ce pouvoir magique peut être utilisé une fois par jour.

***Communion noire* (Mag).** Au niveau 5, le rêveur d'apocalypse peut, une fois par semaine, accomplir un rituel qui lui permet d'acquérir des connaissances directement de son dieu. Le rituel dure toute une nuit et inclut un sacrifice humain dans un temple. Ce pouvoir est l'équivalent d'un sort de *communion*, mais les réponses sont plus prolixes que simplement oui ou non et le Dieu Noir peut choisir de donner une toute autre information que celle demandée, si cela sied à ses sinistres projets.

Rêveur d'apocalypse

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Vigueur	Jet de Réflexes	Jet de Volonté	Spécial	Nombre de sorts
1	+0	+0	+0	+2	Secret	+1 niveau de jeteur de sorts
2	+1	+0	+0	+3	Savoir sombre	+1 niveau de jeteur de sorts
3	+2	+1	+1	+3	Secret, froideur de l'âme	+1 niveau de jeteur de sorts
4	+3	+1	+1	+4	*Ululement aliénant*	+1 niveau de jeteur de sorts
5	+4	+1	+1	+4	Secret, *communion noire*	+1 niveau de jeteur de sorts

APPENDICE 3 : CARACTÉRISTIQUES DES PNJ

Vous trouverez, dans les lignes qui suivent, les caractéristiques complètes de tous les PNJ importants apparaissant dans cette aventure, de même que celles de nombreuses créatures sur lesquelles un archétype a été ajouté. Les personnages sont regroupés dans la section de l'aventure dans laquelle ils sont apparus en premier. Chacune de ces sections débute avec les caractéristiques des hommes d'armes ou autres PNJ d'importance secondaire, listés alphabétiquement en fonction de la race. Vient ensuite une liste alphabétique (en fonction du nom) des PNJ uniques. Les familiers sont présentés immédiatement après leur maître.

Les caractéristiques de n'importe quel personnage se trouvant dans cet appendice tiennent compte des objets que le personnage porte ou transporte et qui fonctionnent en tout temps. Par exemple, le magicien Barne a, parmi ses possessions (voir plus bas), un *anneau de protection +1*, une *cape de résistance +2*, des *bracelets d'armure +2*, une *amulette d'armure naturelle +1* et un *bandeau d'Intelligence +2*. Les bénéfices de ces objets sont déjà inclus dans sa CA, ses jets de sauvegarde et sa valeur d'Intelligence. Les objets qui doivent être manipulés pour être utilisés (tels que potions, baguettes, sceptres et parchemins) ne sont pas pris en compte cependant.

LA VILLE D'HOMMLET

Barne : humain Mag10 ; FP 10 ; humanoïde de taille M (humain) ; DV 10d4+20 ; pv 46 ; Init +4 ; VD 9 m ; CA 14 (contact 11, pris au dépourvu 14) ; Att +7 corps à corps (1d4+2/19–20, dague) ou +7 corps à corps (1d6+3, bâton) ou +5 distance (1d8/19–20, arbalète légère) ; AL N ; JS Vig +7, Réf +7, Vol +9 ; For 15, Dex 10, Con 15, Int 21, Sag 11, Cha 12.

Compétences et dons : Concentration +15, Connaissance des sorts +18, Connaissances (folklore local) +13, Connaissances (histoire) +12, Connaissances (mystères) +12, Connaissances (plans) +13, Connaissances (religion) +13, Déplacement silencieux +3, Détection +3, Fouille +8, Perception auditive +3, Psychologie +2, Scrutation +12 ; Écriture de parchemins, Efficacité des sorts accrue, Magie de guerre, Maîtrise des sorts (*force de taureau, dissipation de la magie, vol, éclair, sommeil*), Préparation de potions, Quintessence des sorts, Réflexes surhumains, Science de l'initiative.

Sorts préparés (4/6/5/4/4/3 ; DD de base = 15 + niveau du sort) : 0 — *détection de la magie* (2), *lecture de la magie, manipulation à distance* ; 1er — *bouclier, charme-personne, projectile magique* (3), *sommeil* ; 2e — *flèche acide de Melf* (2), *force de taureau, grâce féline, protection contre les projectiles* ; 3e — *boule de feu, déplacement, éclair, vol* ; 4e — *invisibilité suprême, métamorphose, métamorphose provoquée, mur de glace* ; 5e — *brume mortelle, domination, renvoi.*

Livre de sorts : 0 — *destruction de mort-vivant, détection de la magie, détection du poison, hébétement, illumination, lecture de la magie, lumière, lumières dansantes, manipulation à distance, ouverture/fermeture, prestidigitation, rayon de givre, réparation, résistance, signature magique, son imaginaire* ; 1er — *agrandissement, alarme, armure de mage, bouclier, charme-personne, effacement, feuille morte, mains brûlantes, projectile magique, rapetissement, repli expéditif, sommeil* ; 2e — *détection de l'invisibilité, détection de pensées, détection faussée, endurance, flèche acide de Melf, force de taureau, fracassement, grâce féline, protection contre les projectiles, pyrotechnie, ténèbres, verrou du mage, vision dans le noir* ; 3e — *abri de Léomund, antidétection, boule de feu, cercle magique contre le Chaos, cercle magique contre le Mal, déplacement, dissipation de la magie, éclair, rapidité, suggestion, vol* ; 4e - *convocation de monstres IV, globe d'invulnérabilité partielle, invisibilité suprême, métamorphose, métamorphose provoquée, mur de feu, mur de glace, mur illusoire, scrutation, tempête de grêle* ; 5e — *brume mortelle, cône de froid, contact avec les plans, domination, renvoi.*

Possessions : *anneau de protection +1, cape de résistance +2, bracelets d'armure +2, amulette d'armure naturelle +1, bandeau d'Intelligence +2, baguette de projectile magique* (niveau de lanceur 7, 38 charges), *carillon d'ouverture* (42 charges), *potion de rapidité*, parchemin profane de *téléportation*.

Chanoine Y'dey : humaine Prê10 ; FP 10 ; humanoïde de taille M (humain) ; DV 10d8+30 ; pv 70 ; Init +2, VD 6 m ; CA 25 (contact 13, pris au dépourvu 24) ; Att +10/+5 corps à corps (1d8+2, *masse d'armes lourde +1*) ou +9 distance (1d8/19–20, arbalète légère) ; AL LB ; AS renvoi des morts-vivants 4/jour ; JS Vig +10, Réf +5, Vol +10 ; For 13, Dex 15, Con 16, Int 12, Sag 17, Cha 13.

Compétences et dons : Concentration +12, Connaissance des sorts +10, Connaissances (mystères) +9, Connaissances (religion) +9, Diplomatie +10, Premiers secours +12 ; Arme de prédilection (masse d'armes lourde), Écriture de parchemins, Esquive, Magie de guerre, Préparation de potions.

Sorts préparés (6/6/6/5/4/3 ; DD de base = 13 + niveau du sort) : 0 — *détection de la magie, détection du poison, lumière, purification de nourriture et d'eau, réation d'eau, réparation* ; 1er — *arme magique, bénédiction, compréhension des langages, protection contre le Chaos**, *regain d'assurance, sanctuaire* ; 2e — *apaisement des émotions**, *augure, endurance, restauration partielle* (2), *zone de vérité* ; 3e — *cercle magique contre le Chaos**, *délivrance des malédictions, dissipation de la magie, guérison des maladies, localisation d'objet* ; 4e — *courroux de l'ordre**, *détection du mensonge, divination, restauration* ; 5e — *communion, rappel à la vie, rejet du Chaos**.

* Sort de domaine. *Divinité* : Saint Cuthbert. Domaines : Loi (jette les sorts de la Loi au niveau 11) ; Protection (1/jour octroie à la cible un bonus de résistance de +10 sur un jet de sauvegarde).

Possessions : *masse d'armes lourde +1, harnois +1, écu en acier +1, anneau de protection +2, potion de souffle enflammé, potion d'héroïsme*, arbalète légère, 20 carreaux d'arbalète, 31 po.

Chatrilon Unosh : humain Rou5/Asn1 ; FP 6 ; humanoïde de taille M (humain) ; DV 5d6+5 plus 1d6+1 ; pv 27 ; Init +6 , VD 9 m ; CA 17 (contact 12, pris au dépourvu 17) ; Att +7 corps à corps (1d6+1/18–20, *rapière +1*) ou +6 distance (1d6/x3, arc composite court de maître) ; AS attaque sournoise +4d6, attaque mortelle , Part esquive totale, pièges, esquive instinctive (bonus de Dex à la CA même lorsque pris au dépourvu, ne peut être pris en tenaille) ; AL NE ; JS Vig +2, Réf +8, Vol +0 ; For 11, Dex 14, Con 12, Int 16, Sag 9, Cha 12.

Compétences et dons : Acrobaties +11, Bluff +10, Connaissance des sorts +4, Contrefaçon +11, Crochetage +10, Déguisement +10, Déplacement silencieux +11, Désamorçage/sabotage +11, Détection +7, Diplomatie +5, Discrétion +11, Équilibre +4, Évasion +11, Intimidation +3, Langage secret +9, Psychologie +7, Saut +2 ; Arme de prédilection (rapière), Botte secrète (rapière), Science de l'initiative, Tir à bout portant.

Attaque mortelle (Ext). Si l'assassin étudie sa cible pendant au moins 3 rounds puis réussit une attaque sournoise infligeant des dégâts, le coup peut paralyser (pendant 1d6 +1 rounds) ou tuer la victime. Jet de Vig (DD 14) pour résister à cette attaque.

Sorts préparés (1 ; DD de base = 13 + niveau du sort) : 1er — *brume de dissimulation.*

Livre de sorts : 1er — *brume de dissimulation, changement d'apparence, détection du poison, pattes d'araignée, son imaginaire.*

Possessions : *rapière +1*, armure de cuir cloutée de maître, *targe +1, potion de soins modérés*, parchemin profane d'*alignement indétectable, baguette d'invisibilité* (15 charges), arc composite court de maître, 20 flèches.

Chénasie : humaine Prê2 ; FP 2 ; humanoïde de taille M (humain) ; DV 2d8 ; pv 11 ; Init –1 ; VD 6 m ; CA 18 (contact 9, pris au dépourvu 18) ; Att +3 corps à corps (1d8+1, morgenstern) ou +0 distance (1d8/19–20, arbalète légère) ; AS intimidation des morts vivants 5/jour ; Part Aliénation ; AL CM ; JS Vig +3, Réf –1, Vol +5 ; For 13, Dex 8, Con 10, Int 12, Sag 15, Cha 14.

Compétences et dons : Concentration +5, Connaissance des sorts +6, Connaissances (mystères) +6, Connaissances (religion) +6 ; Écriture de parchemins, Magie de guerre.

Aliénation (Ext). Valeur d'Aliénation 1. Sag 16 pour détermination des sorts supplémentaires et du DD des sorts ; Sag 14 pour tous les autres jets de dés basés sur la Sag.

Sorts préparés (4/4 ; DD de base = 13 + niveau du sort) : 0 — *détection de la magie, lumière, résistance* (2) ; 1er — *bouclier de la foi, brume de dissimulation*, frayeur, imprécation.*

* Sort de domaine. *Divinité* : Œil élémentaire ancestral. Domaines : Chaos (jette les sorts du Chaos au niveau 3) ; Eau (repousse ou détruit les créatures du Feu, intimide ou contrôle les créatures de l'Eau)

Possessions : armure à plaques, écu en bois, arbalète légère avec 20 carreaux d'arbalète, morgenstern de maître, parchemin divin de *protection contre les énergies destructives (feu)* ; 3 parchemins divins de *soins légers, chapelet de prières* (2 *bénédictions*).

Elmo : humain Rôd6 ; FP 6 ; humanoïde de taille M (humain) ; DV 6d10+18 ; pv 50 ; Init +3 ; VD 9 m ; CA 21 (contact 12, pris au dépourvu 19) ; Att +12/+7 corps à corps (1d8+5/x3, *hache d'armes +1*) ou +11/+6 distance (1d8+4/x3, arc composite long de force de maître [bonus de For de +4]) ; AS ennemi juré (gobelinoïdes +2, mort-vivant +1), combat avec deux armes ; AL NB ; JS Vig +8, Réf +5, Vol +5 ; For 19, Dex 16, Con 17, Int 15, Sag 16, Cha 11.

Compétences et dons : Concentration +6, Connaissances (nature) +7, Déplacement silencieux +3, Discrétion +4, Dressage +6, Empathie avec les animaux +6, Équitation (cheval) +10, Fouille +5, Maîtrise des cordes +8, Natation +0, Perception auditive +8, Sens de l'orientation +6, Sens de la nature +8 ; Arme de prédilection (arc composite long), Arme de prédilection (hache d'armes), Attaque en puissance, Combat avec deux armes, Pistage, Tir à bout portant.

Dispose d'Ambidextrie et de Combat à deux armes lorsqu'il porte une armure légère ou pas d'armure du tout (pas disponible actuellement à cause de la *cotte de mailles +1*).

Sorts préparés (2 ; DD de base 13 + niveau du sort) : 1er — *communication avec les animaux, ralentissement du poison.*

Possessions : *cotte de mailles +1, écu en bois +1, hache d'armes +1*, arc composite long de force de maître (bonus de For de +4), 40 flèches, 31 po.

Grune : humain HdA1 ; FP 1 ; humanoïde de taille M (humain) ; DV 1d8+1 ; pv 8 ; Init +2 ; VD 6 m ; CA 19 (contact 12, pris au dépourvu 17) ; Att +5 corps à corps (1d10+2/19–20, épée bâtarde de maître) ou +3 distance (1d8/x3, arc composite long) ; AL LM ; JS Vig +3, Réf +2, Vol –1 ; For 15, Dex 14, Con 13, Int 10, Sag 8, Cha 12.

Compétences et dons : Escalade +0, Intimidation +5, Saut +0 ; Arme de prédilection (épée bâtarde), Maniement des armes exotiques (épée bâtarde).

Possessions : cuirasse, épée bâtarde de maître, écu en bois, arc composite long et 20 flèches, 3 *potions de soins légers.*

Ingrith : demi-elfe (f) Moi4/Rôd3 ; FP 7 ; humanoïde de taille M (demi-elfe) ; DV 4d8+4 plus 3d10+3 ; pv 42 ; Init +1 ; VD 12 m ; CA 17 (contact 17, pris au dépourvu 16) ; Att +8/+3 corps à corps (1d8+2, attaque à mains nues) ou +6/+6/+1 corps à corps (1d8+2, déluge de coups) ou +7 distance (1d10/19–20, arbalète lourde) ; AS ennemi juré (gobelinoïdes +1), combat avec deux armes, attaque étourdissante ; Part immunité contre les sorts et les effets de type sommeil, vision nocturne, pouvoirs de moine, bonus racial de +2 aux jets de sauvegarde contre les sorts et les effets magiques de l'école des enchantements ; AL LB ; JS Vig +8, Réf +6, Vol +9 ; For 14, Dex 13, Con 13, Int 12, Sag 18, Cha 11.

Compétences et dons : Acrobaties +6, Déplacement silencieux +6, Détection +7, Équilibre +8, Escalade +7, Évasion +6, Fouille +2, Perception auditive +10, Premiers secours +9, Saut +5, Sens de l'orientation +9, Sens de la nature +9 ; Attaque en puissance, Combat avec deux armes, Combat en aveugle, Esquive, Parade de projectiles, Pistage.

Dispose d'Ambidextrie et de Combat à deux armes lorsqu'il porte une armure légère ou pas d'armure du tout.

Attaque étourdissante (Ext). 4/jour ; DD 16.

Pouvoirs de moine. Esquive totale, sérénité, chute ralentie 6 m.

Possessions : *poudre de disparition* (une pincée), *anneau de protection +2*, arbalète lourde, 10 carreaux d'arbalète, équipement de voyage.

Maridosen : demi-elfe (f) Gue3 ; FP 3 ; humanoïde de taille M (demi-elfe) ; DV 3d10+6 ; pv 27 ; Init +3 ; VD 9 m ; CA 16 (contact 13, pris au dépourvu 13) ; Att +8 corps à corps (1d6+1/18–20, rapière de maître) ou +8 distance (1d6/x3, arc composite court de maître) ; Part immunité contre les sorts et les effets de type sommeil, vision nocturne, bonus racial de +2 aux jets de sauvegarde contre les sorts et les effets magiques de l'école des enchantements ; AL CM ; JS Vig +5, Réf +4, Vol +2 ; For 13, Dex 16, Con 14, Int 10, Sag 12, Cha 8.

Compétences et dons : Détection +1, Escalade +7, Fouille +1, Perception auditive +2, Saut +7 ; Arme de prédilection (rapière), Botte secrète (rapière), Esquive, Souplesse du serpent.

Possessions : armure de cuir cloutée de maître (noire), rapière de maître, arc composite court de maître, 20 flèches de maître, 2 *plumes de Quaal (oiseau), potion de force de taureau, 2 potions de soins modérés* (3e).

Maître Ralouvet : humain Prê5/Ens1 ; FP 6 ; humanoïde de taille M (humain) ; DV 5d8+10 plus 1d4+2 ; pv 36 ; Init +0 ; VD 6 m ; CA 15 (contact 10, pris au dépourvu 15) ; Att +3 corps à corps (1d4/19–20, dague) ou +3 distance (1d10/19–20, arbalète lourde) ; Part Aliénation, intimidation des morts-vivants 3/jour ; AL CM ; JS Vig +6, Réf +1, Vol +6 ; For 10, Dex 10, Con 14, Int 11, Sag 13, Cha 11.

Compétences et dons : Concentration +11, Connaissances (religion) +4, Diplomatie +6, Premiers secours +4, Scrutation +4 ; Incantation silencieuse, Incantation statique, Magie de guerre, Prestige.

Aliénation (Ext). Valeur d'Aliénation 2. Sag 15 pour détermination des sorts supplémentaires et du DD des sorts ; Sag 11 pour tous les autres jets de dés basés sur la Sag.

Sorts de prêtre préparés (5/5/4/2 ; DD de base 12 + niveau du sort) : 0 — *blessure superficielle, détection de la magie, lecture de la magie, lumière, résistance* ; 1er *frayeur, imprécation, injonction, malédiction de l'eau, protection contre le Bien** ; 2e — *contact aliénant de Tharizdun*, immobilisation de personne, mise à mort* (2) ; 3e — *animation des morts, rage*.*

* Sort de domaine. *Divinité* : Tharizdun. Domaines : Mal (jette les sorts du Mal au niveau 6) ; Folie (1/jour ajouter la valeur d'Aliénation à un jet de dés basé sur la Sag).

Sorts d'ensorceleur connus (5/3 ; DD de base = 10 + niveau du sort) ; 25 % de chance d'échec des sorts profanes) : 0 — *détection de la magie, lecture de la magie, lumière, manipulation à distance* ; 1er — *bouclier, charme-personne.*

Possessions : *bille de force, broche de défense*, symbole sacré (obex), dague, arbalète lourde, cuirasse de maître, *anneau de barrière mentale.*

Niéréthi Poscurian : gnome (m) Ill4 ; FP 4 ; humanoïde de taille P (gnome) ; DV 4d4+3 ; pv 13 ; Init +1 ; VD 6 m ; CA 14 (contact 12, pris au dépourvu 13) ; Att +3 corps à corps (1d4/19–20, dague) ou +4 distance (1d4/19–20, dague) ; Part tours de magie, vision nocturne, communication avec les animaux vivant dans un terrier, bonus racial de +2 aux jets de sauvegarde contre les illusions, bonus racial de +1 au jet d'attaque contre les kobolds et les gobelinoïdes, bonus d'esquive de +4 contre les géants ; AL NE ; JS Vig +1, Réf +2, Vol +5 ; For 10, Dex 13, Con 11, Int 14, Sag 12, Cha 10.

Compétences et dons : Concentration +7, Connaissance des sorts +9, Connaissances (histoire du temple) +9, Connaissances (mystères) +9, Discrétion +5, Perception auditive +3 ; Écriture de parchemins, Magie de guerre, Robustesse.

Tours de magie. 1/jour — *lumières dansantes, prestidigitation* (tous lancés comme un Ens1), *son imaginaire*. DD 12.

Sorts préparés (5/5/4 ; DD de base = 12 + niveau du sort) ; 10 % de chance d'échec des sorts profanes) : 0 — *détection de la magie, lecture de la magie, lumière, rayon de givre, son imaginaire** ; 1er — *armure de mage, changement d'apparence*, couleurs dansantes*, image silencieuse*, ventriloquie** ; 2e *déblocage, flou*, image miroir*, invisibilité*.*

*Ces sorts relèvent de l'école d'Illusion, qui est la spécialité de ce personnage. École interdite : Enchantement.

Livre de sorts : 0 — *détection de la magie, illumination, lecture de la magie, lumière, lumières dansantes, prestidigitation, rayon de givre, son imaginaire* ; 1er — *agrandissement, armure de mage, changement d'apparence, couleurs dansantes, effacement, image silencieuse, rapetissement, ventriloquie* ; 2e — *déblocage, détection de l'invisibilité, flou, image miroir, invisibilité, ténèbres.*

Possessions : armure de cuir, dague, *baguette de projectile magique* (lanceur de sorts de niveau 5, 37 charges), 46 po.

Questin Himmble : halfelin Rou2/Barb2 ; FP 4 ; humanoïde de taille P (halfelin) ; DV 2d6+4 plus 2d12+4 ; pv 32 ; Init +4 ; VD 9 m ; CA 17 (contact 15, pris au dépourvu 17) ; Att +8 corps à corps (1d4/19–20, dague) ou +9 distance (1d4/19–20, dague) ; AS attaque sournoise +1d6 ; Part esquive totale, caractéristiques des halfelins, pièges, rage de berserker, esquive instinctive (bonus de Dex à la CA même lorsque pris au dépourvu), bonus racial de +1 au jet d'attaque avec toutes les armes de jet, bonus de moral de +2 aux jets de sauvegarde contre la terreur ; AL CN ; JS Vig +6, Réf +8, Vol +1 ; For 11, Dex 19, Con 15, Int 11, Sag 10, Cha 6.

Compétences et dons : Acrobaties +8, Crochetage +8, Déplacement silencieux +8, Détection +5, Discrétion +11, Équilibre +9, Escalade +3, Fouille +15, Maîtrise des cordes +6, Perception auditive +7, Saut +3, Sens de l'orientation +4, Sens de la nature +6, Vol à la tire +5 ; Botte secrète (dague), Esquive.

Rage de berserker (Ext). 1/jour — pv 40 ; CA 15 (contact 13, pris au dépourvu 15) ; Att +8 corps à corps (1d4+2/19–20, dague) ou +9 distance (1d4+2/19–20, dague) ; JS Vig +8, Vol +3 ; For 15, Con 19. Escalade +5, Saut +5. Durée de 7 rounds, puis fatigué.

Possessions : 6 dagues, armure de cuir, *loupe de détection*, 39 po.

Redithidor Demilune : elfe (m) Bard1 ; FP 1 ; humanoïde de taille M (humain) ; DV 1d6 ; pv 5 ; Init +3 ; VD 9 m ; CA 16 (contact 13, pris au dépourvu 13) ; Att +0 corps à corps (1d6/19–20, épée courte) ou +3 distance (1d8/x3, arc long) ; Part savoir bardique +1, musique de barde (contre-chant, fascination, encouragement) ; AL NB ; JS Vig +0, Réf +5, Vol +2 ; For 10, Dex 17, Con 11, Int 11, Sag 10, Cha 10.

Compétences et dons : Détection +2, Discrétion +6, Évasion +6, Renseignements +4, Représentation (flûte à bec) +4 ; Esquive.

Sorts connus (2 ; DD de base = 10 + niveau du sort) ; 15 % de chance d'échec des sorts profanes) : 0 — *lecture de la magie, manipulation à distance, prestidigitation, son imaginaire.*

Possessions : flûte à bec finement sculptée (valeur de 20 po), tenue de voyage et costume d'artiste, armure de cuir, rondache en bois, épée courte, arc long et flèches, 23 po.

Rufus : humain Gue8 ; FP 8 ; humanoïde de taille M (humain) ; DV 8d10+8 ; pv 69 ; Init +1 ; VD 9 m ; CA 22 (contact 12, pris au dépourvu 21) ; Att +14/+9 corps à corps (1d8+7/x3, *hache d'armes +2*) ou +10/+5 distance (1d8+3/x3, arc composite long de force de maître (bonus de For +3) ; AL LB ; JS Vig +8, Réf +4, Vol +3 ; For 16, Dex 13, Con 12, Int 15, Sag 10, Cha 14.

Compétences et dons : Bluff +4, Détection +2, Dressage +8, Équitation (cheval) +9, Escalade +3, Intimidation +4, Natation –4, Perception auditive +2, Psychologie +2, Renseignements +4, Saut +4 ; Arme de prédilection (hache d'armes), Attaque éclair, Attaque en puissance, Combat en aveugle, Enchaînement, Esquive, Science du critique (hache d'armes), Souplesse du serpent, Spécialisation martiale (hache d'armes).

Possessions : *cotte de mailles +2, écu en acier +1, hache d'armes +2*, arc composite long de force de maître (bonus de For +3), 21 *flèches +1, potion de soins modérés, potion d'endurance, cape de résistance +1, anneau de protection +1, charme antipoison, poudre de disparition* (12 pincées).

Spugnois : humain Mag7 ; FP 7 ; humanoïde de taille M (humain) ; DV 7d4+17 ; pv 33 ; Init +6 ; VD 9 m CA 14 (contact 13, pris au dépourvu 12) ; Att +3 corps à corps (1d4/19–20, dague) ou +5 distance (1d8/19–20, arbalète légère) ; AL NB ; Part avantages conférés par le familier ; JS Vig +4, Réf +6, Vol +5 ; For 11, Dex 15, Con 14, Int 19, Sag 11, Cha 7.

Compétences et dons : Alchimie +14, Concentration +12, Connaissance des sorts +14, Connaissances (folklore local) +14, Connaissances (mystères) +14, Déplacement silencieux +5, Détection +3, Perception auditive +3, Scrutation +14 ; Écriture de parchemins, Magie de guerre, Préparation de potions, Réflexes surhumains, Robustesse, Science de l'initiative, Vigilance.

Avantages conférés par le familier. Vigilance lorsque le familier se trouve à portée, bonus de +2 aux jets de Déplacement silencieux, lien télépathique, transfert d'effet magique, conduit.

Sorts préparés (4/5/4/3/2 ; DD de base = 14 + niveau du sort) : 0 — *détection du poison, hébétement, illumination, résistance* ; 1er — *armure de mage* (2), *détection des passages secrets, projectile magique, serviteur invisible* ; 2e — *grâce féline, invisibilité, lumière du jour, toile d'araignée* ; 3e — *antidétection, dissipation de la magie, éclair* ; 4e — *feu bouclier, scrutation.*

Livre de sorts : 0 — *destruction de mort-vivant, détection de la magie, détection du poison, hébétement, illumination, lecture de la magie, lumière, lumières dansantes, manipulation à distance, ouverture/fermeture, prestidigitation, rayon de givre, réparation, résistance, signature magique, son imaginaire* ; 1er — *agrandissement, armure de mage, détection des passages secrets, pattes d'araignée, projectile magique, rapetissement, saut, serviteur invisible* ; 2e — *détection de pensées, endurance, flou, force de taureau, grâce féline, invisibilité, lévitation, lumière du jour, modification d'apparence, toile d'araignée, vision dans le noir* ; 3e — *antidétection, dissipation de la magie, don des langues, éclair, état gazeux, protection contre les énergies destructives, rapidité, respiration aquatique, vol* ; 4e — *feu bouclier, porte dimensionnelle, scrutation.*

Possessions : *baguette de bouclier* (18 charges), *bandeau d'Intelligence +2, anneau de protection +1, amulette d'armure naturelle +1, lunettes grossissantes*, dague, arbalète légère avec 20 carreaux d'arbalète, 125 po.

Sebbékaï : chat familier (m) de Spugnois : FP — ; créature magique de taille TP ; DV 1/2 d8 (7 DV) ; pv 16 ; Init +2 ; VD 9 m ; CA 18 (contact 14, pris au dépourvu 16) ; Att +7 corps à corps (1d2–4, 2 griffes) et +2 corps à corps (1d3–4, morsure) ; Esp 75 cm x 75 cm ; Part esquive surnaturelle, communication avec Spugnois, communication avec chats ; AL NB ; JS Vig +2, Réf +4, Vol +6 ; For 3, Dex 15, Con 10, Int 9, Sag 12, Cha 7.

Compétences et dons : Déplacement silencieux +14, Détection +4 (bonus racial de +4 aux jets de Discrétion dans les épais fourrés ou les hautes herbes), Discrétion +17, Équilibre +10, Escalade +5, Perception auditive +4 ; Botte secrète (griffe, morsure).

Terjon : humain Prê6 ; FP 6 ; humanoïde de taille M (humain) ; DV 6d8+18 ; pv 49 ; Init +1 ; VD 6 m ; CA 19 (contact 12, pris au dépourvu 18) ; Att +6 corps à corps (1d8+1, *masse d'armes lourde +1*) ou +5 distance (1d8/19–20, arbalète légère) ; AS renvoi des morts-vivants 3/jour ; AL LB ; JS Vig +8, Réf +3, Vol +8 ; For 11, Dex 13, Con 16, Int 10, Sag 16, Cha 8.

Compétences et dons : Concentration +9, Connaissance des sorts +5, Connaissances (mystères) +5, Connaissances (religion) +5, Premiers secours +9 ; Arme de prédilection (masse d'armes lourde), Esquive, Magie de guerre, Préparation de potions.

Sorts préparés (5/5/5/4 ; DD de base = 13 + niveau du sort) : 0 — *détection de la magie* (2), *lecture de la magie, lumière, soins superficiels* ; 1er — *arme magique, bouclier de la foi, détection du Chaos, injonction, sanctuaire** ; 2e — *délivrance de la paralysie, endurance, force de taureau, immobilisation de personne, protection d'autrui** ; 3e — *cercle magique contre le Chaos*, lumière brûlante, lumière du jour, prière.*

* Sort de domaine. *Divinité* : Saint Cuthbert. Domaines : Loi (jette les sorts de la Loi au niveau 7) ; Protection (1/jour octroie à la cible un bonus de résistance de +6 sur un jet de sauvegarde).

Possessions : cotte de mailles, écu en bois, *anneau de protection +1, masse d'armes lourde +1*, arbalète légère, 20 carreaux d'arbalète, *potion de soins légers, potion de ralentissement du poison, potion de restauration partielle*, parchemin divin de *dissipation de la magie*, 69 po.

Toridan : demi-orque (m) Gue2 ; FP 2 ; humanoïde de taille M (demi-orque) ; DV 2d10+4 ; pv 19 ; Init +1 ; VD 6 m ; CA 19

(contact 11, pris au dépourvu 18) ; Att +7 corps à corps (1d12+4/x3, grande hache) ou +3 distance (1d8/19–20, arbalète légère) ; Part vision dans le noir 18 m ; AL CM ; JS Vig +5, Réf +1, Vol +1 ; For 17, Dex 13, Con 14, Int 8, Sag 12, Cha 6.

Compétences et dons : Détection +2, Saut +0 ; Arme de prédilection (grande hache), Attaque en puissance, Enchaînement.

Possessions : harnois, grande hache de maître, arbalète légère et 10 carreaux d'arbalète, 2 *potions de soins légers*.

Vacra : tieffeline Mag3 ; FP 3 ; extérieur de taille M ; DV 3d4 ; pv 10 ; Init +2 ; VD 9 m ; CA 12 (contact 12, pris au dépourvu 10) ; Att +1 corps à corps (1d4/19–20, dague) ou +3 distance (1d10/19–20, arbalète lourde) ; Part ne peut être rappelée à la vie ou ressuscitée, résistance au froid, à l'électricité et au feu 5, ténèbres, vision dans le noir 18 m ; AL LM ; JS Vig +2, Réf +3, Vol +4 ; For 11, Dex 14, Con 13, Int 15, Sag 12, Cha 10.

Compétences et dons : Bluff +4, Concentration +7, Connaissance des sorts +8, Connaissances (mystères) +8, Discrétion +5 ; Écriture de parchemins, Esquive, Magie de guerre.

Ténèbres (Mag). 1/jour (comme un Ens3).

Sorts préparés (4/3/2 ; DD de base = 12 + niveau du sort) : 0 — *détection de la magie, détection du poison, lecture de la magie, ouverture/fermeture* ; 1er — *alarme, identification, projectile magique* ; 2e — *invisibilité, lévitation.*

Livre de sorts : 0 — *destruction de mort-vivant, détection de la magie, détection du poison, hébétement, illumination, lecture de la magie, lumière, lumières dansantes, manipulation à distance, ouverture/fermeture, prestidigitation, rayon de givre, réparation, résistance, signature magique, son imaginaire* ; 1er — *alarme, bouclier, charme-personne, identification, mains brûlantes, projectile magique* ; 2e — *invisibilité, lévitation, résistance aux énergies destructives.*

Possessions : Parchemin profane de *résistance aux énergies destructives (froid)*, dague, arbalète lourde, 20 carreaux d'arbalète, livre de sorts (caché dans le cellier de l'aire 28 du chapitre 1), *baguette de changement d'apparence.*

Xaode le Tueur : humain Pal4 ; FP 4 ; humanoïde de taille M (humain) ; DV 4d10 ; pv 28 ; Init +0 ; VD 6 m ; CA 19 (contact 10, pris au dépourvu 19) ; Att +7 corps à corps (1d8+2/19–20, épée longue de maître) ou +4 distance (1d8+2/x3, arc composite long de force [bonus de For +2]) ; AS châtiment du Mal (1/jour, +3 attaque, +4 dégâts), renvoi des morts-vivants 10/jour ; Part pouvoirs de paladin ; AL LB ; JS Vig +7, Réf +4, Vol +4 ; For 14, Dex 10, Con 10, Int 13, Sag 10, Cha 16.

Compétences et dons : Connaissances (religion) +7, Détection +2, Dressage +10, Équitation (cheval) +7, Perception auditive +1, Premiers secours +4 ; Attaque réflexe, Combat monté, Emprise sur les morts-vivants.

Pouvoirs de paladin. *détection du Mal*, grâce divine, santé divine, *imposition des mains* (12 points/jour), aura de bravoure, *guérison des maladies* 1/semaine.

Possessions : *gant de rangement* (dague rangée), cheval de guerre lourd, armure à plaques de maître, écu en acier de maître, épée longue de maître, arc composite long de force (bonus de For +2), 20 flèches, marteau de guerre.

LA FORTERESSE

Festrath : humain Prê5 ; FP 5 ; humanoïde de taille M (humain) ; DV 5d8+5 ; pv 32 (actuellement 24) ; Init –1 ; VD 6 m ; CA 19 (contact 9, pris au dépourvu 19) ; Att +5 corps à corps (1d6+1/19–20, *épée courte +1* recourbée) ou +2 distance (1d8/19–20 arbalète) ; AS intimidation des morts-vivants 3/jour ; Part Aliénation ; AL CM ; JS Vig +5, Réf +0, Vol +6 ; For 10, Dex 9, Con 12, Int 11, Sag 16, Cha 10.

Compétences et dons : Concentration +9, Connaissances (mystères) +8, Connaissances (religion) +8 ; Arme de prédilection (épée courte), Endurance, Maniement des armes de guerre (épée courte).

Aliénation (Ext). Valeur d'Aliénation 2. Sag 18 pour détermination des sorts supplémentaires et du DD des sorts ; Sag 14 pour tous les autres jets de dés basés sur la Sag.

Sorts préparés (5/5/4/3 ; DD de base = 14 + niveau du sort) : 0 — *détection de la magie, lumière, réparation, résistance, soins superficiels* ; 1er — *action aléatoire*, imprécation, injonction, protection contre le Bien, soins légers* ; 2e — *contact aliénant de Tharizdun*, force de taureau, immobilisation de personne, mise à mort* ; 3e — *contagion, convocation de monstres III, rage**.

* Sort de domaine. *Divinité* : Œil élémentaire ancestral. Domaines : Folie (1/jour ajouter la valeur d'Aliénation à un jet de dés basé sur la Sag) ; Eau (repousse ou détruit les créatures du Feu, intimide ou contrôle les créatures de l'Eau).

Possessions : robes ocres, message (voir aire 32E, chapitre 2), *perle de thaumaturgie* (niveau 1), *potion de vol*, *épée courte +1* recourbée, harnois, écu en fer, arbalète légère, 10 carreaux d'arbalète, 23 po, gemme (valeur de 20 po), symbole sacré (triangle en fer noir avec un Y jaune renversé).

Garrik : gnoll (m) Rôd2 ; FP 3 ; humanoïde de taille M (gnoll) ; DV 2d8+2 plus 2d10+2 ; pv 28 ; Init +1 ; VD 9 m ; CA 16 (contact 11, pris au dépourvu 15) ; Att +6 corps à corps (1d8+3, épée longue de maître), ou +4 corps à corps (1d8+2/19–20, épée longue de maître et +4 corps à corps (1d6+1/19–20, épée courte de maître), ou +4 distance (1d6/x3, arc court) ; Part ennemi juré (humains +1), combat avec deux armes ; AL NE ; JS Vig +7, Réf +1, Vol +0 ; For 15, Dex 12, Con 12, Int 9, Sag 10, Cha 9.

Compétences et dons : Détection +5, Perception auditive +5, Sens de la nature +2 ; Arme en main, Attaque en puissance, Pistage.

Combat avec deux armes. Dispose d'Ambidextrie et de Combat à deux armes lorsqu'il porte une armure légère ou pas d'armure du tout.

Possessions : *armure de cuir cloutée +1, broche de défense*, épée longue de maître, épée courte de maître, arc court, 20 flèches.

Geynor Ton : humain Prê2 ; FP 2 ; humanoïde de taille M (humain) ; DV 2d8+4 ; pv 16 ; Init +0 ; VD 6 m ; CA 19 (contact 10, pris au dépourvu 19) ; Att +2 corps à corps (1d8, morgenstern de maître) ou +1 distance (1d8/19–20, arbalète légère) ; AS intimidation des morts-vivants 3/jour ; Part Aliénation ; AL CM ; JS Vig +5, Réf +2, Vol +5 ; For 10, Dex 11, Con 14, Int 9, Sag 15, Cha 10.

Compétences et dons : Concentration +7, Connaissances (religion) +5, Détection +4, Perception auditive +4 ; Réflexes surhumains, Vigilance.

Aliénation (Ext). Valeur d'Aliénation 1. Sag 16 pour détermination des sorts supplémentaires et du DD des sorts ; Sag 14 pour tous les autres jets de dés basés sur la Sag.

Sorts préparés (4/4 ; DD de base = 13 + niveau du sort) : 0 — *détection de la magie, lecture de la magie, lumière, résistance* ; 1er — *action aléatoire, bénédiction, injonction, protection contre le Bien**.

* Sort de domaine. *Divinité* : Œil élémentaire ancestral. Domaines : Air (repousse ou détruit les créatures de la Terre, intimide ou contrôle les créatures de l'Air) ; Mal (jette les sorts du Mal au niveau 3).

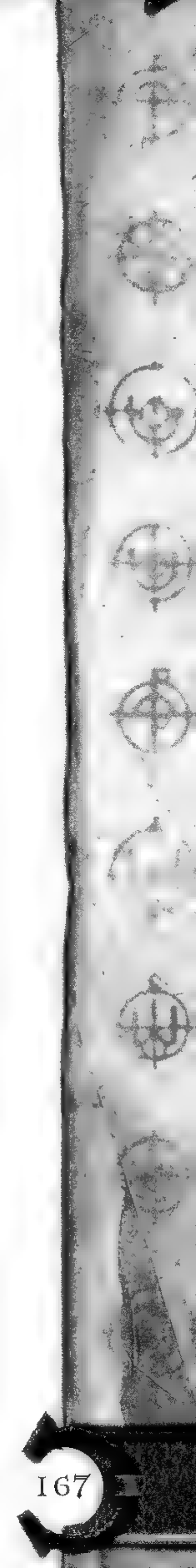
Possessions : robes ocres, journal, *potion de soins modérés*, parchemin divin de *bénédiction* et *soins légers*, morgenstern de maître, armure à plaques, écu en fer, arbalète légère, 10 carreaux d'arbalète, 53 po, 2 pa, symbole sacré (triangle en fer noir avec un Y jaune renversé).

Grêne : humaine Prê2 ; FP 2 ; humanoïde de taille M (humain) ; DV 2d8+5 ; pv 18 ; Init +0 ; VD 6 m ; CA 18 (contact 10, pris au dépourvu 18) ; Att +3 corps à corps (1d8+1, morgenstern) ou +1 distance (1d8/19–20, arbalète légère) ; AS intimidation des morts-vivants 4/jour ; Part Aliénation ; AL CM ; JS Vig +4, Réf +0, Vol +4 ; For 12, Dex 10, Con 12, Int 13, Sag 14, Cha 13.

Compétences et dons : Concentration +6, Connaissance des sorts +6, Connaissances (mystères) +2, Connaissances (religion) +6, Détection +4, Perception auditive +4 ; Robustesse, Vigilance.

Aliénation (Ext). Valeur d'Aliénation 1. Sag 15 pour détermination des sorts supplémentaires et du DD des sorts ; Sag 13 pour tous les autres jets de dés basés sur la Sag.

Sorts préparés (4/4 ; DD de base = 12 + niveau du sort) : 0 — *détection de la magie, lecture de la magie, lumière, résistance* ; 1er — *action aléatoire*, bénédiction, injonction, soins légers*



* Sort de domaine. *Divinité* : Œil élémentaire ancestral. Domaines : Chaos (jette les sorts du Chaos au niveau 3) ; Feu (repousse ou détruit les créatures de l'Eau, intimide ou contrôle les créatures du Feu).

Possessions : robes ocres, *potion de déplacement furtif, potion d'aide, potion de soins légers*, morgenstern de maître, clibanion, écu en fer, arbalète légère, 10 carreaux d'arbalète, 12 po, 20 pa, symbole sacré (triangle en fer noir avec un Y jaune renversé).

Utréshimon : jeune dragon bleu (m) ; FP 5 ; dragon de taille M (Terre) ; DV 12d12+24 ; pv 102 ; Init +0 ; VD 12 m, creusement 6 m, vol 45 m (médiocre) ; CA 21 (contact 10, pris au dépourvu 21) ; Att +15 corps à corps (1d8+3, morsure) et +10 corps à corps (1d6+1, 2 griffes) et +10 corps à corps (1d4+1, 2 ailes) ; AS souffle, pouvoirs magiques ; Part vision aveugle 27 m, immunité contre les sorts et les effets de type sommeil, paralysie et électricité ; sens surdéveloppés ; AL LM ; JS Vig +10, Réf +8, Vol +9 ; For 17, Dex 10, Con 15, Int 12, Sag 13, Cha 12.

Compétences et dons : Bluff +13, Concentration +14, Détection +13, Diplomatie +15, Fouille +13 Psychologie +8, Intimidation +3, Perception auditive +13 ; Attaque en puissance, Attaque en vol, Enchaînement, Vol stationnaire.

Souffle (Sur). Trait d'électricité de 18 m, 6d8 points de dégâts d'électricité, jet de Réf pour demi-dégâts (DD 18).

Vol stationnaire. Peut attaquer avec morsure et 4 griffes. Nuage hémisphérique de 27 m de rayon, limitent terriblement le champ de vision des créatures se trouvant à l'intérieur du nuage, à tel point que celles-ci sont considérées comme aveuglées tant qu'elles ne sont sorties de la zone d'effet (et pour 1 round par la suite). Toute créature souhaitant lancer un sort depuis l'intérieur du nuage doit d'abord réussir un jet de Concentration (DD 16)

Pouvoirs magiques. 3/jour — *création/destruction d'eau* (DD 17).

Sens surdéveloppés (Ext). Voit quatre fois plus loin qu'un humain dans des conditions de faible luminosité (vision nocturne) *et* deux fois plus loin en cas de luminosité normale. Vision dans le noir, 90 m.

Ysslanche : troglodyte (m) Prê2 ; FP 3 ; humanoïde de taille M (reptilien) ; DV 2d8+4 plus 2d8+4 ; pv 28 ; Init –1 ; VD 6 m ; CA 24 (contact 9, pris au dépourvu 24) ; Att +5 corps à corps (1d8+1, morgenstern de maître) ou +1 distance (1d8/19–20, arbalète légère) ; AS intimidation des morts-vivants 3/jour, puanteur ; Part vision dans le noir 27 m, Aliénation ; AL CM ; JS Vig +9, Réf –1, Vol +4 ; For 12, Dex 9, Con 14, Int 9, Sag 12, Cha 10.

Compétences et dons : Concentration +4, Connaissances (religion) +0, Discrétion –4*, Perception auditive +2 ; Arme de prédilection (javeline), Arme de prédilection (morgenstern), Attaques multiples.

* bonus racial de +4 aux jets de Discrétion dans les rocailles ou sous la surface du sol

Puanteur (Ext). Toutes les créatures distantes de moins de 10 mètres doivent réussir un jet de Vig (DD 13) pour ne pas être prises de violentes nausées qui leur font perdre 1d6 points de For pendant 10 rounds.

Aliénation (Ext). Valeur d'Aliénation 1. Sag 13 pour détermination des sorts supplémentaires et du DD des sorts ; Sag 11 pour tous les autres jets de dés basés sur la Sag.

Sorts préparés (4/4 ; DD de base = 11 + niveau du sort) : 0 — *détection de la magie, lecture de la magie, lumière, résistance* ; 1[er] — *action aléatoire, brume de dissimulation, convocation de monstres I, protection contre le Bien**.

* Sort de domaine. *Divinité* : Œil élémentaire ancestral. Domaines : Chaos (jette les sorts du Chaos au niveau 3) ; Mal (jette les sorts du Mal au niveau 3).

Possessions : robes noires, *potion de lévitation, potion de soins modérés, cape de résistance +1*, morgenstern de maître, armure à plaques, écu en acier, arbalète légère, 10 carreaux d'arbalète, couteau recourbé, 8 po, 12 pa, symbole sacré (obex).

LA VILLE FANTÔME ET LE TEMPLE EN RUINES

Hommes d'armes hobgobelins : hobgobelin HdA1 ; FP 1 ; humanoïde de taille M (gobelinoïde) ; DV 1d8+3 ; pv variable (voir description) ; Init +1 ; VD 6 m ; CA 17 (contact 11, pris au dépourvu 16) ; Att +5 corps à corps (2d6+3/19–20, épée à deux mains) ou +2 distance (1d6+2, javeline) ; Part vision dans le noir 18 m ; AL LM ; JS Vig +5, Réf +1, Vol –1 ; For 14, Dex 12, Con 16, Int 11, Sag 8, Cha 10.

Compétences et dons : Déplacement silencieux–1, Intimidation +3, Saut +0 ; Arme de prédilection (épée à deux mains).

Possessions : crevice, épée à deux mains de maître, 2 javelines, *potion de force de taureau*.

Alubya : hobgobeline Ade3 ; FP 2 ; humanoïde de taille M (gobelinoïde) ; DV 3d6+6 ; pv 18 ; Init +0 ; VD 9 m ; CA 13 (contact 10, pris au dépourvu 13) ; Att +0 corps à corps (1d8–1/x3, lance) ou +2 distance (1d8/19–20, arbalète légère de maître) ; Part vision dans le noir 18 m ; AL LM ; JS Vig +3, Réf +1, Vol +5 ; For 8, Dex 11, Con 14, Int 10, Sag 14, Cha 12.

Compétences et dons : Concentration +6, Déplacement silencieux +0, Détection +4, Perception auditive +6, Sens de la nature +6 ; Port d'armure légère, Vigilance.

Sorts préparés (3/3 ; DD de base = 12 + niveau du sort) : 0 — *création d'eau, réparation, son imaginaire* ; 1[er] — *brume de dissimulation, mains brûlantes, soins légers*.

Possessions : armure de cuir cloutée, lance, arbalète légère de maître, 14 carreaux d'arbalète, *potion de soins modérés*, parchemin divin de *force de taureau*, bracelet en or (65 po).

Kella : demi-elfe (f) Dru9 ; FP 9 ; humanoïde de taille M (demi elfe) ; DV 9d8+9 ; pv 51 ; Init +3 ; VD 6 m ; CA 17 (contact 13, pris au dépourvu 14) ; Att +8/+3 corps à corps (1d6+2/18–20, *cimeterre +1*) ou +10/+5 distance (1d4, fronde avec billes de maître) ; Part pouvoirs de druide, immunité contre les sorts et les effets de type sommeil, vision nocturne, bonus racial de +2 aux jets de sauvegarde contre les sorts et les effets magiques de l'école des enchantements ; AL NB ; JS Vig +7, Réf +6, Vol +9 ; For 12, Dex 16, Con 13, Int 11, Sag 16, Cha 15.

Compétences et dons : Concentration +7, Connaissances (nature) +6, Détection +4, Diplomatie +8, Dressage +8, Empathie avec les animaux +8, Équitation (cheval) +5, Fouille +1, Perception auditive +4, Premiers secours +7, Sens de l'orientation +7, Sens de la nature +13 ; Écriture de parchemins, Esquive, Magie de guerre, Pistage.

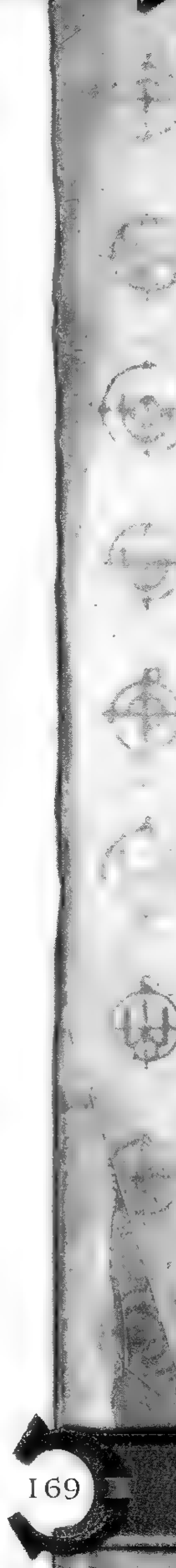
Pouvoirs de druide. Instinct naturel, déplacement facilité, absence de traces, résistance à l'appel de la nature, *forme animale* (3/jour, taille P, M ou G), immunité contre le venin.

Sorts préparés (6/5/5/4/2/1 ; DD de base = 13 + niveau du sort) : 0 — *création d'eau, détection du poison, lumière, purification de nourriture et d'eau, résistance, soins superficiels* ; 1[er] — *apaisement des animaux, convocation d'alliés naturels I, détection de la faune ou de la flore, soins légers* (2) ; 2[e] — *charme-personne ou animal, messager animal, métal brûlant, peau d'écorce, restauration partielle* ; 3[e] — *appel de la foudre, façonnage de la pierre, guérison des maladies, soins modérés* ; 4[e] — *liberté de mouvement, réincarnation* ; 5[e] — *tempête de grêle*.

Possessions : *armure de peau +1, cimeterre +1*, fronde, 10 billes de maître, *baguette de soins légers* (12 charges), *phylactère de métamorphose* (voir appendice 1), 10 po.

Krebbish : hobgobelin Ade6 ; FP 5 ; humanoïde de taille M (gobelinoïde) ; DV 6d6+15 ; pv 38 ; Init +1 ; VD 9 m ; CA 17 (contact 11, pris au dépourvu 16) ; Att +5 corps à corps (1d8+1, morgenstern de maître) ; Part vision dans le noir 18 m, avantages conférés par le familier ; AL LM ; JS Vig +4, Réf +3, Vol +7 ; For 13, Dex 12, Con 14, Int 14, Sag 14, Cha 10.

Compétences et dons : Concentration +11, Connaissance des sorts +7, Connaissances (religion) +8, Déplacement silencieux +6,



Détection +6, Perception auditive +6, Sens de la nature +6 ; Port d'armure légère, Préparation de potions, Robustesse, Vigilance.

Avantages conférés par le familier. Vigilance lorsque le familier se trouve à portée, bonus de +2 en Con, lien télépathique, transfert d'effet magique, conduit.

Sorts préparés (3/3/2 ; DD de base = 12 + niveau du sort) : 0 — *assistance divine, soins superficiels, son imaginaire* ; 1er — *frayeur, injonction, protection contre le Bien* ; 2e — *force de taureau, invisibilité.*

Possessions : *chemise de mailles +1*, morgenstern de maître, *amulette d'armure naturelle +1, broche de défense* (peut encore absorber 47 points de dégâts de *projectile magiques*), *baguette de soins légers*, parchemin divin de *soins importants, potion de soins modérés, potion d'endurance, potion de bagou.*

Kubo : crapaud familier (m) de Krebbish ; FP — ; créature magique de taille Min ; DV 1/4 d8 (6 DV) ; pv 19 ; Init +1 ; VD 1,50 m ; CA 18 (contact 15, pris au dépourvu 17) ; Att — ; Esp/All 30 cm x 30 cm/0 m ; Part esquive surnaturelle, communication avec Krebbish ; AL LM ; JS Vig +2, Réf +3, Vol +7 ; For 1, Dex 12, Con 11, Int 8, Sag 14, Cha 4.

Compétences : Discrétion +21, Perception auditive +6, Détection +6.

Lareth le Bel : humain Prê7 ; FP 7 ; humanoïde de taille M (humain) ; DV 7d8+21 ; pv 60 ; Init +7 ; VD 9 m ; CA 14 (contact 13, pris au dépourvu 11) ; Att +11 corps à corps (1d6+6, bâton de maître) ; AS intimidation des morts-vivants 1/jour ; Part Aliénation ; AL CM ; JS Vig +8, Réf +5, Vol +8 ; For 18, Dex 17, Con 16, Int 9, Sag 19, Cha 6.

Compétences et dons : Concentration +7, Connaissance des sorts +5, Connaissances (religion) +3, Diplomatie +4 ; Arme de prédilection (bâton), Attaque en puissance, Magie de guerre, Science de l'initiative.

Aliénation (Ext). Valeur d'Aliénation 3. Sag 22 pour détermination des sorts supplémentaires et du DD des sorts ; Sag 16 pour tous les autres jets de dés basés sur la Sag.

Sorts préparés (6/7/6/4/3 ; DD de base = 16 + niveau du sort) : 0 — *assistance divine, blessure superficielle, détection de la magie, lecture de la magie, lumière, résistance* ; 1er — *anathème, bouclier de la foi, faveur divine, frayeur, imprécation, protection contre le Bien*, sanctuaire* ; 2e — *contact aliénant de Tharizdun** (3), *endurance, force de taureau, mise à mort* ; 3e — *dissipation de la magie, lumière brûlante, négation de l'invisibilité, rage** ; 4e — *arme magique supérieure, confusion*, empoisonnement.*

* Sort de domaine. *Divinité* : Œil élémentaire ancestral. Domaines : Mal (jette les sorts du Mal au niveau 8) ; Folie (1/jour ajouter la valeur d'Aliénation à un jet de dés basé sur la Sag).

Possessions : *bracelets d'armure +1, cape de l'araignée*, bâton de maître, symbole sacré (triangle en fer noir avec un Y jaune renversé).

Rarkus : hobgobelin Gue4/Rou1 ; FP 5 ; humanoïde de taille M (gobelinoïde) ; DV 4d10+8 plus 1d6+2 ; pv 40 ; Init +2 ; VD 6 m ; CA 18 (contact 12, pris au dépourvu 16) ; Att +7 corps à corps et +7 corps à corps (1d8+6/19–20, *double lame + 1*), ou +7 distance (1d8/19–20, arbalète légère de maître) ; AS attaque sournoise +1d6 ; Part vision dans le noir 18 m, pièges ; AL LM ; JS Vig +6, Réf +5, Vol +1 ; For 16, Dex 15, Con 14, Int 10, Sag 10, Cha 12.

Compétences et dons : Déplacement silencieux +6, Diplomatie +3, Escalade +3, Intimidation +6, Psychologie +2 ; Ambidextrie, Arme de prédilection (double lame), Combat à deux armes, Maniement des armes exotiques (double lame), Spécialisation martiale (double lame).

Possessions : *cotte de mailles +1, double lame +1*, arbalète légère de maître, 12 carreaux d'arbalète, 1 flasque de feu grégeois, *potion de soins modérés, potion de pattes d'araignée.*

Undra : humaine Prê2/Rou2 ; FP 4 ; humanoïde de taille M (humain), DV 2d8 plus 2d6 ; pv 19 ; Init +7 ; VD 9 m ; CA 19 (contact 13, pris au dépourvu 16) ; Att +3 corps à corps (1d6/19–20, épée courte de maître) ou +7 distance (1d8+1/19–20, arbalète légère de maître avec *carreaux d'arbalète +1*) ; AS intimidation des morts-vivants 4/jour, attaque sournoise +1d6 ; Part esquive totale, Aliénation, pièges ; AL CM ; JS Vig +3, Réf +6, Vol +5 ; For 10, Dex 16, Con 10, Int 13, Sag 15, Cha 12.

Compétences et dons : Bluff +3, Concentration +5, Connaissance des sorts +4, Connaissances (géographie) +2, Connaissances (religion) +6, Déplacement silencieux +5, Détection +6, Diplomatie +8, Discrétion +5, Fouille +3, Perception auditive +6, Renseignements +4, Sens de la nature +3 ; Écriture de parchemins, Science de l'initiative, Vigilance.

Aliénation (Ext). Valeur d'Aliénation 1. Sag 16 pour détermination des sorts supplémentaires et du DD des sorts ; Sag 14 pour tous les autres jets de dés basés sur la Sag.

Sorts préparés (4/4 ; DD de base = 13 + niveau du sort) : 0 — *création d'eau, lumière, purification de nourriture et d'eau, réparation* ; 1er — *arme magique, bouclier de la foi, brume de dissimulation*, compréhension des langages.*

* Sort de domaine. *Divinité* : Œil élémentaire ancestral. Domaines : Air (repousse ou détruit les créatures de la Terre, intimide ou contrôle les créatures de l'Air) ; Chaos (jette les sorts du Chaos au niveau 3).

Possessions : chemise de mailles en mithral, bouclier en ébénite, épée courte de maître, arbalète légère de maître, 20 *carreaux d'arbalète +1*, parchemin divin de *soins modérés* (2), parchemin divin de *convocation de monstres II* et *zone de vérité, potion de pattes d'araignée*, rations de survie (5 jours), paillasse, symbole sacré (triangle en fer noir avec un Y jaune renversé).

Wat : fantôme (m) Rou5/Asn1 ; FP 8 ; mort-vivant de taille M (intangible) ; DV 5d12 plus 1d12 ; pv 39 ; Init +3 ; VD vol 9 m (parfaite) ; CA 16 (contact 16, pris au dépourvu 16) ; Att +4 corps à corps (1d8+1/19–20, épée longue) ou +6 corps à corps (1d4, contact intangible) ; AS attaque mortelle, présence d'outre-tombe, manifestation, attaque sournoise +4d6 ; Part esquive totale, intangible, pièges, poison, reconstitution, esquive instinctive (bonus de Dex à la CA même lorsque pris au dépourvu, ne peut être pris en tenaille), mort-vivant, résistance au renvoi des morts-vivants de +4 ; AL CM ; JS Vig +1, Réf +9, Vol +4 ; For 10, Dex 16, Con —, Int 12, Sag 13, Cha 16.

Compétences et dons : Bluff +11, Connaissances (folklore local) +5, Déguisement +12, Déplacement silencieux +12, Détection +18, Diplomatie +5, Discrétion +20, Évasion +12, Fouille +17, Intimidation +13, Perception auditive +18 ; Attaque réflexe, Combat en aveugle, Esquive, Maniement des armes de guerre (épée longue).

Contre des adversaires immatériels. CA 19 (contact 16, pris au dépourvu 16) ; Att +3 corps à corps (1d4, contact intangible).

Attaque mortelle (Ext). Si l'assassin étudie sa cible pendant au moins 3 rounds puis réussit une attaque sournoise infligeant des dégâts, le coup peut paralyser (pendant 1d6 +1 rounds) ou tuer la victime. Jet de Vig (DD 12) pour résister à cette attaque.

Présence d'outre-tombe (Sur). Toute créature vivante distante de moins de 18 mètres et voyant le fantôme doit réussir un jet de Vig sous peine de subir immédiatement une diminution permanente de 1d4 points de For, de Dex et de Con. Les créatures réussissant leur jet de sauvegarde ne peuvent plus être affectées par ce pouvoir du fantôme pendant une journée entière.

Manifestation (Sur). Les attaques et les sorts d'un fantôme qui se manifeste peuvent affecter normalement des cibles sur le plan Matériel. Le fantôme devient visible sur le plan Matériel mais demeure intangible.

Intangible. Uniquement affecté par les autres créatures intangibles, les armes au moins +1 et la magie. 50 % de chances de ne pas être affecté par une attaque physique. Traverse les solides à volonté. Ne tient pas compte de l'armure adverse. Se déplace toujours en *silence.*

Reconstitution (Sur). L'esprit détruit de Wat se reconstitue en 2d4 jours s'il réussit un jet de niveau (DD 16). La seule façon de détruire définitivement Wat est de brûler l'hôtel.

Mort-vivant. Immunisé contre les attaques mentales, le poison, le sommeil, la paralysie, l'étourdissement, les maladies, les coups critiques, les dégâts temporaires, l'absorption d'énergie, l'affaiblissement ou la diminution des valeurs de caractéristiques et la mort par dégâts excessifs

Sorts préparés (1 ; DD de base = 11 + niveau du sort) : 1er — *brume de dissimulation*.

Livre de sorts : 1er — *brume de dissimulation, changement d'apparence, pattes d'araignée, son imaginaire*.

Possessions : *épée longue +1 spectrale*, armure de cuir cloutée de maître (éthérée).

LES MINES DU CRATÈRE

Éclaireurs gobelours : gobelours Rou1 ; FP 4 ; humanoïde de taille M (gobelinoïde) ; DV 3d8+3 plus 1d6+1 ; pv variable (voir description) ; Init +1 ; VD 9 m ; CA 14 (contact 11, pris au dépourvu 13) ; Att +3 corps à corps (1d8+2, morgenstern) ou +2 distance (1d6+2, javeline) ; AS attaque sournoise +1d6 ; Part vision dans le noir 18 m, pièges ; AL CM ; JS Vig +2, Réf +6, Vol +1 ; For 15, Dex 12, Con 13, Int 10, Sag 10, Cha 9.

Compétences et dons : Connaissances (religion) +1, Déplacement silencieux +9, Détection +6, Discrétion +4, Escalade +3, Perception auditive +6 ; Vigilance.

Possessions · *potion de soins modérés, potion d'invisibilité*, armure de cuir, rondache en bois, morgenstern, 2 javelines, bourse avec 250 po.

Guerriers kuo-toas : kuo-toa (m et f) Gue1 ; FP 3 ; humanoïde monstrueux de taille M (aquatique) ; DV 2d8+2 plus 1d10+1 ; pv variable (voir description) ; Init +0 ; VD 6 m, nage 15 m ; CA 20 (contact 10, pris au dépourvu 20) ; Att +6 corps à corps (1d6+1/x3, demi-pique) et –1 corps à corps (1d4, morsure), ou +4 distance (1d6+1/x3, demi-pique) ; Part bouclier adhésif, amphibie, résistance à l'électricité (30), immunité contre *toile d'araignée*, poison, paralysie, *immobilisation* et chimères, vue perçante, vulnérabilité à la lumière, sécrétion ; AL NE ; JS Vig +5, Réf +3, Vol +5 ; For 13, Dex 10, Con 13, Int 13, Sag 14, Cha 8.

Compétences et dons : Connaissances (religion) +6, Déplacement silencieux +3, Détection +11, Évasion +18, Fouille +10, Natation +2, Perception auditive +10 ; Arme de prédilection (demi-pique), Attaque en puissance, Vigilance, Vigueur surhumaine.

Bouclier adhésif (Ext). Quiconque rate un kuo-toa au corps à corps doit réussir un jet de Réf (DD 14) sous peine de voir son arme se coller au bouclier du monstre amphibie et lui être brusquement arrachée.

Amphibie (Ext). Même si les kuo-toas respirent par des branchies, ils peuvent vivre indéfiniment à l'air libre.

Vue perçante (Ext). Les kuo-toas voient même les créatures invisibles, astrales ou éthérées lorsque celles-ci se déplacent.

Vulnérabilité à la lumière (Ext). Les kuo-toas sont aveuglés pendant 1 round s'ils se retrouvent brusquement exposés à une vive lumière (telle que celle générée par le sort *lumière du jour*). De plus, ils subissent un malus de circonstances de –1 aux jets d'attaque, de sauvegarde, de compétence et de caractéristique.

Sécrétion (Ext). Ne sont pas affectés par les toiles d'araignée et autre forme d'entrave.

Possessions : *potion de soins modérés, potion de grâce féline, potion de force de taureau* ; demi-pique de maître, bourse avec 50 po, armure de cuir, écu en bois.

Hommes d'armes elfes : elfe (m et f) HdA1 ; FP 1 ; humanoïde de taille M (elfe) ; DV 1d8 ; pv variable (voir description) ; Init +3 ; VD 6 m ; CA 18 (contact 13, pris au dépourvu 15) ; Att +5 corps à corps (1d8+3/19–20, épée longue de maître) ou +4 distance (1d6+2/x3, arc composite court de force [bonus de For +2]) ; Part immunité contre les sorts et les effets de type sommeil, vision nocturne, bonus racial de +2 aux jets de sauvegarde contre les sorts et les effets magiques de l'école des enchantements ; AL CM ; JS Vig +2, Réf +3, Vol 1 ; For 15, Dex 16, Con 11, Int 12, Sag 8, Cha 10.

Compétences et dons : Détection +3, Escalade +2, Fouille +3, Perception auditive +1, Saut +2 ; Arme de prédilection (épée longue).

Possessions : cuirasse, épée longue de maître, arc composite court de force (bonus de For +2), 20 flèches, 2 *potions de soins légers*.

Hommes d'armes humains : humain, humaine HdA1 ; FP 1 ; humanoïde de taille M (humain) ; DV 1d8+2 ; pv variable (voir description) ; Init +1 ; VD 6 m ; CA 18 (contact 11, pris au dépourvu 17) ; Att +5 corps à corps (1d10+2/19–20, épée bâtarde de maître) ou +2 distance (1d8/x3, arc long) ; AL NE ; JS Vig +4, Réf +1, Vol +1 ; For 15, Dex 13, Con 14, Int 11, Sag 12, Cha 8.

Compétences et dons : Escalade +0, Intimidation +3, Saut +0 ; Arme de prédilection (épée bâtarde), Maniement des armes exotiques (épée bâtarde).

Possessions : cuirasse de maître, rondache en bois, épée bâtarde de maître, arc long, 20 flèches, *potion de soins légers*.

Hommes d'armes orques : orque (m) HdA1 ; FP 1 ; humanoïde de taille M (orque) ; DV 1d8+2 ; pv variable (voir description) ; Init +0 ; VD 6 m ; CA 16 (contact 10, pris au dépourvu 16) ; Att +0 corps à corps et –4 corps à corps (1d8+1/x3, hache double d'orque de maître), ou +1 distance (1d6+2, javeline) ; Part vision dans le noir 18 m, sensibilité à la lumière ; AL CM ; JS Vig +4, Réf +0, Vol –1 ; For 15, Dex 10, Con 14, Int 9, Sag 8, Cha 8.

Compétences et dons : Saut –1 ; Maniement des armes exotiques (hache double d'orque).

Sensibilité à la lumière. Les orques subissent un malus de –1 au jet d'attaque par temps clair ou dans la zone d'effet d'un sort tel que *lumière du jour*.

Possessions : clibanion, hache double d'orque de maître, 2 javelines, *potion de soins modérés*.

Hommes d'armes troglodytes : troglodyte (m et f) HdA1 ; FP 3 ; humanoïde de taille M (reptilien) ; DV 2d8+4 plus 1d8+2 ; pv variable (voir description) ; Init –1 ; VD 9 m ; CA 15 (contact 9, pris au dépourvu 15) ; Att +3 corps à corps (1d8/x3, pique) et +0 corps à corps (1d4, morsure), ou +2 distance (1d6, javeline) ; AS Puanteur ; Part vision dans le noir 27 m ; AL CM ; JS Vig +4, Réf +2, Vol +0 ; For 10, Dex 9, Con 14, Int 8, Sag 10, Cha 10.

Compétences et dons : Discrétion +6*, Escalade +1, Perception auditive +3 ; Arme de prédilection (javeline), Arme de prédilection (pique), Attaques multiples.

* bonus racial de +4 aux jets de Discrétion dans les rocailles ou sous la surface du sol

Puanteur (Ext). Toutes les créatures distantes de moins de 10 mètres doivent réussir un jet de Vig (DD 13) pour ne pas être prises de violentes nausées qui leur font perdre 1d6 points de For pendant 10 rounds.

Possessions : pique, 5 javelines, bourse avec 200 po, pendentif d'émeraude avec chaîne en argent (1,000 po).

Arlainthe : demi-elfe (m) Ens6 ; FP 6 ; humanoïde de taille M (demi-elfe) ; DV 6d4 ; pv 20 ; Init +1 ; VD 9 m ; CA 11 (contact 11, pris au dépourvu 10) ; Att +1 corps à corps (1d4–2/19–20, dague) ou +4 distance (1d8/19–20, arbalète légère) ; Part immunité contre les sorts et les effets de type sommeil, vision nocturne, bonus racial de +2 aux jets de sauvegarde contre les sorts et les effets magiques de l'école des enchantements ; AL CM ; JS Vig +2, Réf +3, Vol +6 ; For 6, Dex 13, Con 11, Int 14, Sag 12, Cha 18.

Compétences et dons : Alchimie +10, Connaissance des sorts +10, Connaissances (mystères) +6, Détection +6, Fouille +3, Perception auditive +6 ; Course, École renforcée (Évocation), Préparation de potions.

Sorts connus (6/7/6/4 ; DD de base = 14 + niveau du sort) : 0 — *détection de la magie, détection du poison, lecture de la magie, lumière, manipulation à distance, prestidigitation, résistance* ; 1er — *armure de mage, mains brûlantes, projectile magique, repli expéditif* ; 2e — *flèche acide de Melf, sphère de feu* ; 3e — *boule de feu*.

Possessions : baguette de boule de feu (lanceur de sorts de niveau 6, 14 charges), dague, arbalète légère, parchemin profane d'*invisibilité*, *potion de soins importants*, *potion de vision dans le noir*, *potion de Charisme*, *potion d'aide*.

Choranthe : humaine Prê4 ; FP 4 ; humanoïde de taille M (humain) ; DV 4d8+4 ; pv 26 ; Init +1 ; VD 6 m ; CA 21 (contact 11, pris au dépourvu 20) ; Att +4 corps à corps (1d8, masse d'armes lourde de maître) ou +4 distance (1d8/19–20, arbalète légère) ; AS intimidation des morts-vivants 5/jour ; Part Aliénation ; AL CM ; JS Vig +5, Réf +2, Vol +7 ; For 10, Dex 12, Con 13, Int 10, Sag 17, Cha 14.

Compétences et dons : Concentration +8, Connaissance des sorts +7, Connaissances (religion) +7 ; Écriture de parchemins, Emprise sur les morts-vivants, Magie de guerre.

Aliénation (Ext). Valeur d'Aliénation 2. Sag 19 pour détermination des sorts supplémentaires et du DD des sorts ; Sag 15 pour tous les autres jets de dés basés sur la Sag.

Sorts préparés (5/5/4 ; DD de base = 14 + niveau du sort) : 0 — *assistance divine, détection de la magie, lecture de la magie, résistance, soins superficiels* ; 1er — *bouclier de la foi, faveur divine, injonction, protection contre le Bien**, *soins légers* ; 2e — *arme spirituelle, immobilisation de personne, mur de vent**, *silence*.

* Sort de domaine. *Divinité* : Œil élémentaire ancestral. Domaines : Air (repousse ou détruit les créatures de la Terre, intimide ou contrôle les créatures de l'Air) ; Mal (jette les sorts du Mal au niveau 5).

Possessions : robes ocres, *poudre d'illusion*, parchemin divin de *bénédiction*, *arme magique*, *anathème* et *soins modérés*, parchemin divin d'*endurance*, *augure* et *ténèbres*, masse d'armes lourde de maître, harnois, écu en fer, arbalète légère, 10 carreaux d'arbalète, 131 po, symbole du temple de l'Air, *clef mineure de l'Air*.

Descritade : halfeline Barb3/Rou3 ; FP 5 (6 avec l'équipement approprié) ; humanoïde de taille P (halfelin) ; DV 3d12+3 plus 3d6+3 ; pv 41 ; Init +8 ; VD 12 m ; CA 19 (contact 13, pris au dépourvu 19) ; Att +8 corps à corps (1d6+1/18–20, cimeterre de maître) ou +10 distance (1d6+2/x3, arc composite court de force de maître [bonus de For +1]) ; AS rage de berserker, attaque sournoise +2d6 ; Part esquive totale, pièges, esquive instinctive (bonus de Dex à la CA même lorsque pris au dépourvu), bonus racial de +1 au jet d'attaque avec toutes les armes de jet, bonus de moral de +2 aux jets de sauvegarde contre la terreur ; AL CN ; JS Vig +6, Réf +9, Vol +3 ; For 13, Dex 19, Con 12, Int 11, Sag 11, Cha 6.

Compétences et dons : Déplacement silencieux +5, Détection +4, Discrétion +10, Équilibre +7, Escalade +8, Natation +7, Perception auditive +6, Saut +7, Sens de la nature +5 ; Attaque en puissance, Enchaînement, Science de l'initiative.

Rage de berserker (Ext). 1/jour — pv 53 ; CA 17 (contact 11, pris au dépourvu 17) ; Att +10 corps à corps (1d6+3/18–20, cimeterre de maître) ou +10 distance (1d6+2/x3, arc composite court de force de maître [bonus de For +1]) ; JS Vig +8, Vol +5 ; For 17, Con 16. Escalade +10, Saut +9, Natation +9. Durée de 6 rounds, puis fatigué.

Possessions : aucune (mais voir Trésor de l'aire 43, chapitre 5).

Éperondever : ogre HdA2 ; FP 4 ; géant de taille G ; DV 4d8+8 plus 2d8+4 ; pv 39 ; Init –1 ; VD 9 m ; CA 16 (contact 8, pris au dépourvu 16) ; Att +11 corps à corps (2d6+8, *massue* +1 de taille TG) ou +3 distance (2d6+5/x3, lance de taille TG) ; All 3 m ; AL CM ; JS Vig +9, Réf +0, Vol +1 ; For 21, Dex 8, Con 15, Int 6, Sag 10, Cha 7.

Compétences et dons : Détection +2, Escalade +6, Perception auditive +2 ; Arme de prédilection (massue), Attaque en puissance.

Possessions : *massue* +1 de taille TG, armure de peau de taille TG, 4 lances de taille TG, collier en or (500 po).

Éridik : rat-garou humain Ens8 (hybride) ; FP 10 ; métamorphe de taille M ; DV 8d4+24 ; pv 44 ; Init +2 ; VD 9 m ; CA 18 (contact 13, pris au dépourvu 16) ; Att +7 corps à corps (1d4+1/19–20, *dague* +1) et +4 corps à corps (1d4, morsure) ; AS transmission de lycanthropie ; Part transformation (rat sanguinaire ou humain), réduction des dégâts (15/argent), empathie avec les rats, odorat ; AL LM ; JS Vig +7, Réf +4, Vol +10 ; For 10, Dex 14, Con 16, Int 12, Sag 14, Cha 16.

Compétences et dons : Alchimie +12, Concentration +14, Connaissance des sorts +12, Déplacement silencieux +5, Détection +10, Diplomatie +5, Discrétion +6, Escalade +5, Fouille +9, Perception auditive +10, Psychologie +7, Scrutation +2 ; Attaques multiples, Botte secrète (dague), Botte secrète (morsure), Contrôle total de forme, Esquive, Magie de guerre, Préparation de potions, Souplesse du serpent.

Transmission de lycanthropie (Sur). Tout humanoïde mordu par Éridik ou touché par sa dague doit réussir un jet de Vig (DD 15) sous peine de contracter à son tour la lycanthropie.

Empathie avec les rats (Ext). Éridik peut communiquer avec les rats ordinaires et les rats sanguinaires. Il profite d'un bonus racial de +4 à tous les jets de dés visant à influencer l'attitude de ces animaux.

Sorts connus (6/7/7/6/3 ; DD de base = 13 + niveau du sort) : 0 — *détection de la magie, détection du poison, lecture de la magie, manipulation à distance, ouverture/fermeture, résistance, signature magique, son imaginaire* ; 1er — *bouclier, changement d'apparence, message, projectile magique, repli expéditif* ; 2e — *endurance, force de taureau, grâce féline* ; 3e — *éclair, rapidité* ; 4e — *peau de pierre*.

Possessions : *bracelets d'armure +2, dague +1, anneau de protection +1, baguette de verrou du mage* (11 charges), parchemin profane d'*invisibilité suprême*.

Fachish : humain Prê7 ; FP 7 ; humanoïde de taille M (humain) ; DV 7d8+14 ; pv 50 ; Init –1 ; VD 6 m ; CA 21 (contact 9, pris au dépourvu 21) ; Att +7 corps à corps (1d8+1, morgenstern de maître) ou +5 distance (1d8/19–20, arbalète légère de maître) ; AS intimidation des morts-vivants 3/jour ; Part Aliénation ; AL CM ; JS Vig +7, Réf +3, Vol +6 ; For 12, Dex 9, Con 14, Int 12, Sag 16, Cha 11.

Compétences et dons : Concentration +12, Connaissance des sorts +11, Connaissances (religion) +11, Détection +4, Perception auditive +3, Premiers secours +9 ; Arme en main, Réflexes surhumains, Tir à bout portant, Vigilance.

Aliénation (Ext). Valeur d'Aliénation 3. Sag 19 pour détermination des sorts supplémentaires et du DD des sorts ; Sag 13 pour tous les autres jets de dés basés sur la Sag.

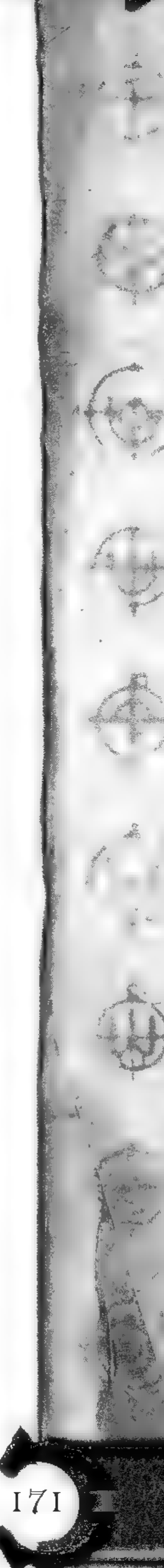
Sorts préparés (6/6/5/4/3 ; DD de base = 14 + niveau du sort) : 0 — *assistance divine, détection de la magie, lecture de la magie, lumière, résistance, soins superficiels* ; 1er — *action aléatoire**, *bénédiction, frayeur* (2), *injonction* (2) ; 2e — *endurance, immobilisation de personne, mur de vent**, *résistance aux énergies destructives, soins modérés, ténèbres* ; 3e — *cécité/surdité, convocation de monstres III, état gazeux**, *malédiction* ; 4e — *confusion**, *marche dans les airs, renvoi*.

* Sort de domaine. *Divinité* : Œil élémentaire ancestral. Domaines : Air (repousse ou détruit les créatures de la Terre, intimide ou contrôle les créatures de l'Air) ; Folie (1/jour ajouter la valeur d'Aliénation à un jet de dés basé sur la Sag).

Possessions : robes ocres, *baguette de faveur divine* (25 charges), *baguette de blessure légère* (20 charges), parchemin divin de *rappel à la vie* et *soins intensifs*, morgenstern de maître, *harnois +1*, *écu en acier +1*, arbalète légère de maître, 10 carreaux d'arbalète, 22 po, 23 pa, anneau en or (150 po), symbole du temple de l'Air, *clef mineure de l'Air*.

Fésade : gobelourse Prê5 ; FP 7 ; humanoïde de taille M (gobelinoïde) ; DV 3d8+3 plus 5d8+5 ; pv 46 ; Init +1 ; VD 9 m ; CA 18 (contact 11, pris au dépourvu 17) ; Att +7 corps à corps (1d8+2, morgenstern) ou +6 distance (1d6+2, javeline) ; AS intimidation des morts-vivants 2/jour ; Part vision dans le noir 18 m ; AL CM ; JS Vig +7, Réf +6, Vol +7 ; For 15, Dex 12, Con 13, Int 10, Sag 13, Cha 9.

Compétences et dons : Concentration +7, Connaissances (religion) +3, Déplacement silencieux +7, Détection +4, Discrétion +4, Escalade +3, Perception auditive +4, Premiers secours +2 ; Magie de guerre, Vigilance.



Sorts préparés (5/5/3/2 ; DD de base = 11 + niveau du sort) : 0 — *détection de la magie* (2), *assistance divine, résistance, stimulant* ; 1er — *anathème, bouclier de la foi, injonction, protection contre le Bien**, *sanctuaire* ; 2e — *cacophonie, endurance, fracassement** ; 3e — *cercle magique contre le Bien**, *contagion.*

* Sort de domaine. *Divinité* : Hruggek. Domaines : Chaos (jette les sorts du Chaos au niveau 6) ; Mal (jette les sorts du Mal au niveau 6).

Possessions : *rondache en bois +1, cape de résistance +1, perle de thaumaturgie* (sorts de niveau 1), morgenstern avec un saphir étoilé bleu dans le pommeau (900 po), javeline, *potion de soins modérés,* armure de cuir.

Firre Oranac : gnome (m) Gue3/Prê4 ; FP 7 ; humanoïde de taille P (gnome) ; DV 3d10+9 plus 4d8+12 ; pv 58 ; Init +7 ; VD 6 m ; CA 22 (contact 13, pris au dépourvu 20) ; Att +10/+5 corps à corps (1d6+2/19–20, *épée courte +1*) ou +10/+5 distance (1d6+1/x3, arc composite court de force [bonus de For +1]) ; AS intimidation des morts-vivants 2/jour ; Part tours de magie, Aliénation, vision nocturne, communication avec les animaux vivant dans un terrier, bonus racial de +2 aux jets de sauvegarde contre les illusions, bonus racial de +1 au jet d'attaque contre les kobolds et les gobelinoïdes, bonus d'esquive de +4 contre les géants ; AL CM ; JS Vig +10, Réf +5, Vol +6 ; For 12, Dex 16, Con 17, Int 11, Sag 15, Cha 9.

Compétences et dons : Concentration +7, Connaissances (religion) +4, Discrétion +2, Escalade +2, Perception auditive +6 ; Arme de prédilection (épée courte), Esquive, Science de l'initiative, Souplesse du serpent, Tir à bout portant.

Tours de magie. 1/jour — *lumières dansantes, prestidigitation, son imaginaire* (tous lancés comme un Ens1). DD 10.

Aliénation (Ext). Valeur d'Aliénation 2. Sag 17 pour détermination des sorts supplémentaires et du DD des sorts ; Sag 13 pour tous les autres jets de dés basés sur la Sag.

Sorts préparés (5/5/4 ; DD de base = 13 + niveau du sort) ; 25 % de chance d'échec des sorts profanes) : 0 — *assistance divine, détection de la magie, lecture de la magie, résistance, soins superficiels* ; 1er — *faveur divine, injonction, mains brûlantes**, *soins légers* (2) ; 2e — *arme spirituelle, flammes**, *force de taureau, immobilisation de personne.*

* Sort de domaine. *Divinité* : Œil élémentaire ancestral. Domaines : Mal (jette les sorts du Mal au niveau 5) ; Feu (repousse ou détruit les créatures de l'Eau, intimide ou contrôle les créatures du Feu).

Possessions : *épée courte +1, cotte de mailles +1, écu en acier +1, amulette de Constitution +2,* arc composite court de force (bonus de For +1), 20 flèches, 8 po, symbole du temple du Feu, *clef mineure du feu,* paire de clés (pour le coffre de l'aire 118, chapitre 5), 3 doses de mortelame (jet de Vig DD 20 ; 1d6 Con/2d6 Con).

Gouquog : guenaude marine (f) Gu4 ; FP 8 ; humanoïde monstrueux de taille G (aquatique) ; DV 3d8+3 plus 4d10+4 ; pv 43 ; Init +1 ; VD 9 m, nage 12 m ; CA 13 (contact 10, pris au dépourvu 12) ; Att +13/+13 corps à corps (1d4+8, 2 griffes) ou +7 distance (1d8/x3, arc long) ; All 3 m ; AS œil maléfique, aspect terrifiant ; Part respiration aquatique ; RM 15 ; AL CM ; JS Vig +6, Réf +5, Vol +5 ; For 22, Dex 12, Con 12, Int 10, Sag 13, Cha 10.

Compétences et dons : Connaissances (Fanum externe) +4, Détection +9, Discrétion +6, Escalade +7, Perception auditive +9, Saut +7 ; Arme de prédilection (griffes) ; Spécialisation martiale (griffes), Attaque en puissance, Enchaînement, Vigilance.

Œil maléfique (Sur). La guenaude peut lancer le mauvais œil à toute créature distante de moins de 9 mètres (3 fois par jour). Sa cible doit effectuer un jet de Vig (DD 11). Si elle le rate, elle a 25 % de chances de mourir sur-le-champ. Sinon, elle tombe en catatonie pendant 3 jours, incapable de faire autre chose que de geindre faiblement.

Aspect terrifiant (Sur). Quiconque voit la guenaude doit réussir un jet de Vig (DD 11) pour ne pas subir un affaiblissement temporaire de 2d8 points de For. Les créatures réussissant leur jet de sauvegarde ne peuvent plus être affectées par la laideur de cette guenaude marine pendant une journée entière.

Possessions : *potion de flou, bracelets d'ogre* (comme les *gantelets*), 4 perles (1,000 po), arc long, 20 flèches.

Graud : demi-orque (m) Barb4 ; FP 4 ; humanoïde de taille M (demi-orque) ; DV 4d12+4 ; pv 42 ; Init +2 ; VD 12 m ; CA 16 (contact 12, pris au dépourvu 16) ; Att +9 corps à corps (1d12+5/x3, *grande hache +1*) ou +7 distance (1d8+3/x3, arc composite long de force [bonus de For +3]) ; AS rage de berserker ; Part vision dans le noir 18 m, esquive instinctive (bonus de Dex à la CA même lorsque pris au dépourvu) ; AL CM ; JS Vig +5, Réf +3, Vol +1 ; For 17, Dex 14, Con 13, Int 10, Sag 10, Cha 6.

Compétences et dons : Intimidation +5, Natation +6, Perception auditive +7, Sens de l'orientation +7, Sens de la nature +4 ; Arme de prédilection (grande hache), Esquive.

Rage de berserker (Ext). 1/jour — pv 50 ; CA 14 (contact 10, pris au dépourvu 14) ; Att +11 corps à corps (1d12+7/x3, *grande hache +1*) ou +7 distance (1d8+3/x3, arc composite long de force [bonus de For +3]) ; JS Vig +7, Vol +3 ; For 21, Con 17. Natation +8. Durée de 6 rounds, puis fatigué.

Possessions : chemise de mailles de maître, *grande hache +1,* arc composite long de force (bonus de For +3), 20 flèches de maître, *potion de soins modérés.*

Greshta : troglodyte (f) Rou3 ; FP 4 ; humanoïde de taille M (reptilien) ; DV 2d8 plus 3d6 ; pv 19 ; Init +2 ; VD 9 m ; CA 23 (contact 12, pris au dépourvu 23) ; Att +4 corps à corps (1d8/x3, pique) et +1 corps à corps (1d4, morsure), ou +6 distance (1d6, javeline) ; AS attaque sournoise +2d6, puanteur ; Part vision dans le noir 27 m, esquive totale, pièges, esquive instinctive (bonus de Dex à la CA même lorsque pris au dépourvu) ; AL CM ; JS Vig +4, Réf +5, Vol +1 ; For 10, Dex 14, Con 10, Int 8, Sag 10, Cha 10.

Compétences et dons : Déplacement silencieux +4, Détection +2, Discrétion +6*, Fouille +2, Perception auditive +8 ; Arme de prédilection (javeline), Arme de prédilection (pique), Attaques multiples.

* bonus racial de +4 aux jets de Discrétion dans les rocailles ou sous la surface du sol

Puanteur (Ext). Toutes les créatures distantes de moins de 10 mètres doivent réussir un jet de Vig (DD 13) pour ne pas être prises de violentes nausées qui leur font perdre 1d6 points de For pendant 10 rounds.

Possessions : 3 *potions d'invisibilité, bottes d'elfe,* cuirasse de chitine (voir appendice 1), pique, 5 javelines, bourse avec 100 po.

Heunar : demi-orque (m) Mag4 ; FP 4 ; humanoïde de taille M (demi-orque) ; DV 4d4+4 ; pv 13 ; Init +0 ; VD 9 m ; CA 10 (contact 10, pris au dépourvu 10) ; Att +4 corps à corps (1d6+2, bâton) ; Part vision dans le noir 18 m ; AL LM ; JS Vig +4, Réf +3, Vol +4 ; For 14, Dex 10, Con 12, Int 13, Sag 10, Cha 8.

Compétences et dons : Concentration +8, Connaissance des sorts +8, Connaissances (mystères) +8 ; Écriture de parchemins, Réflexes surhumains, Vigueur surhumaine.

Sorts préparés (4/4/2 ; DD de base = 11 + niveau du sort) : 0 — *détection de la magie, lecture de la magie, manipulation à distance, résistance* ; 1er — *bouclier, charme-personne, convocation de monstres II, projectile magique, sommeil* ; 2e — *invisibilité.*

Livre de sorts : 0 — *destruction de mort-vivant, détection de la magie, détection du poison, hébétement, illumination, lecture de la magie, lumière, lumières dansantes, manipulation à distance, ouverture/fermeture, prestidigitation, rayon de givre, réparation, résistance, signature magique, son imaginaire* ; 1er — *bouclier, charme-personne, projectile magique, sommeil* ; 2e — *convocation de monstres II, détection de pensées, invisibilité, toile d'araignée.*

Possessions : *baguette de fracassement* (10 charges), *potion de lévitation,* parchemin profane de *bouclier,* bâton, 8 po.

Jurrikathe Musseloto : humain Bard5 ; CR5 ; humanoïde de taille M (humain) ; DV 5d6+5 ; pv 32 ; Init +2 , VD 9 m ; CA 12 (contact 12, pris au dépourvu 10) ; Att +3 corps à corps (1d3 temporaire) ou +5



distance ; Part savoir bardique +7, musique de barde (contre-chant, fascination, encouragement, inspiration) ; AL NB ; JS Vig +2, Réf +6, Vol +6 ; For 11, Dex 14, Con 12, Int 14, Sag 14, Cha 15.

Compétences et dons : Bluff +10, Décryptage +10, Déplacement silencieux +10, Diplomatie +14, Discrétion +10, Intimidation +2, Psychologie +10, Représentation (mélodie) +10 ; Ambidextrie, Botte secrète (épée courte), Combat à deux armes.

Sorts connus (3/4/2 ; DD de base = 12 + niveau du sort) : 0 — *détection de la magie, lecture de la magie, lumière, prestidigitation, réparation, son imaginaire* ; 1er — *armure de mage, charme-personne, graisse, sommeil* ; 2e — *image imparfaite, soins modérés, suggestion.*

Possessions : aucune. Les effets personnels de Jurrikathe ont été distribués parmi ses précédents geôliers ; Firre n'en possède aucun.

Kadiss : elfe (m) Mag6 ; FP 6 ; humanoïde de taille M (elfe) ; DV 6d4 ; pv 17 ; Init +2 ; VD 9 m ; CA 12 (contact 12, pris au dépourvu 10) ; Att +4 corps à corps (1d8/19–20, épée longue de maître) ou +6 distance (1d8+1/x3, *arc long* + 1) ; Part immunité contre les sorts et les effets de type sommeil, vision nocturne, bonus racial de +2 aux jets de sauvegarde contre les sorts et les effets magiques de l'école des enchantements ; AL NE ; JS Vig +2, Réf +4, Vol +7 ; For 11, Dex 14, Con 11, Int 16, Sag 14, Cha 13.

Compétences et dons : Concentration +9, Connaissance des sorts +12, Connaissances (mystères) +12, Détection +6, Fouille +7, Perception auditive +6 ; École renforcée (Enchantement), Écriture de parchemins, Maîtrise des sorts (*suggestion, vol, éclair*), Tir à bout portant, Tir de précision.

Kadiss est sous l'effet d'*armure de mage, bouclier, flou et endurance* au moment de la rencontre. Avec *armure de mage, bouclier, flou et endurance* : pv 29 ; CA 16 (ou 23 si *bouclier* est utilisable) ; Part 20 % de chance de rater ; JS Vig +6, Réf +7 contre les attaques de zone ; Con 15. Concentration +11.

Sorts préparés (4/4/4/3 ; DD de base 13 + niveau du sort) : 0 *détection de la magie, lecture de la magie, prestidigitation, résistance* ; 1er — *armure de mage**, *bouclier**, *projectile magique, sommeil* ; 2e — *convocation de monstres II, détection de l'invisibilité, endurance**, *flou** ; 3e *don des langues, éclair, vol.*

Livre de sorts : 0 — *destruction de mort-vivant, détection de la magie, détection du poison, hébétement, illumination, lecture de la magie, lumière, lumières dansantes, manipulation à distance, ouverture/fermeture, prestidigitation, rayon de givre, réparation, résistance, signature magique, son imaginaire* ; 1er — *armure de mage, bouclier, convocation de monstres I, projectile magique, sommeil* ; 2e — *convocation de monstres II, détection de l'invisibilité, endurance, flou, fracassement, image miroir, modification d'apparence, ténèbres* ; 3e — *boule de feu, convocation de monstres III, don des langues, éclair, vol.*

Possessions : *arc long +1*, 20 flèches, *baguette de convocation de monstres IV* (6 charges), parchemin profane de *nuée grouillante*, parchemin profane de *détection de pensées*, épée longue de maître.

Kélasheïne : humaine Prê7 ; FP 7, humanoïde de taille M (humain) ; DV 7d8+14 ; pv 45 ; Init +0 ; VD 6 m ; CA 20 (contact 10, pris au dépourvu 20) ; Att +10 corps à corps (1d8+3, masse d'armes lourde de maître) ou +6 distance (1d8/19–20, arbalète légère) ; AS intimidation des morts-vivants 4/jour ; Part Aliénation ; AL CM ; JS Vig +6, Réf +4, Vol +9 ; For 16, Dex 10, Con 12, Int 15, Sag 17, Cha 13.

Compétences et dons : Bluff +3, Concentration +11, Connaissance des sorts +12, Connaissances (religion) +10, Discrétion +2, Perception auditive +5, Premiers secours +13 ; Arme de prédilection (arbalète légère), Arme de prédilection (masse d'armes lourde), Réflexes surhumains, Volonté de fer.

Aliénation (Ext). Valeur d'Aliénation 2. Sag 19 pour détermination des sorts supplémentaires et du DD des sorts ; Sag 15 pour tous les autres jets de dés basés sur la Sag.

Sorts préparés (6/6/5/4/3 ; DD de base = 15 + niveau du sort) : 0 — *assistance divine* (2), *lecture de la magie, résistance, soins superficiels* (2) ; 1er *brume de dissimulation, endurance aux énergies destructives, faveur divine, injonction, protection contre le Bien**, *soins légers* ; 2e — *arme spirituelle, mise à mort, nappe de brouillard**, *silence, soins modérés* ; 3e — *cécité/surdité, malédiction, prière, respiration aquatique** ; 4e — *convocation de monstres IV, liberté de mouvement, ténèbres maudites**.

* Sort de domaine. *Divinité* : Œil élémentaire ancestral. Domaines : Mal (jette les sorts du Mal au niveau 8) ; Eau (repousse ou détruit les créatures du Feu, intimide ou contrôle les créatures de l'Eau).

Possessions : robes ocres, *baguette de blessure modérée* (20 charges), *loupe de détection*, parchemin divin de *neutralisation du poison*, masse d'armes lourde de maître, harnois de maître, écu en acier de maître, arbalète légère, 10 carreaux d'arbalète, 35 po, couronne de corail (200 po), symbole du temple de l'Eau, *clef mineure de l'Eau.*

Kellial : humain Gue7 ; FP 7 ; humanoïde de taille M (humain) ; DV 7d10+14 ; pv 57 ; Init +1 ; VD 6 m ; CA 21 (contact 10, pris au dépourvu 21) ; Att +12/+7 corps à corps (1d8+6/19–20, *épée longue +1*) ou +9/+4 distance (1d8+3/x3, arc composite long de force de maître [bonus de For +3]) ; AL CM ; JS Vig +8, Réf +4, Vol +3 ; For 16, Dex 13, Con 14, Int 13, Sag 10, Cha 11.

Compétences et dons : Détection +4, Équitation (cheval) +5, Escalade +6, Perception auditive +4, Saut +6 ; Arme de prédilection (épée longue), Attaque éclair, Attaque en rotation, Attaque réflexe, Esquive, Expertise, Souplesse du serpent, Spécialisation martiale (épée longue).

Possessions : *armure à plaques +1* (noir), *écu en acier +1*, *épée longue +1*, arc composite long de force de maître (bonus de For +3), 20 flèches, *cape de résistance +1* (noire), *potion de grâce féline, potion de soins modérés*, clé de la porte de l'aire 82A, chapitre 5.

Krall : troll (m) Gue2 ; FP 7 ; géant de taille G ; DV 6d8+36 plus 2d10+12 ; pv 88 ; Init +2 ; VD 9 m ; CA 23 (contact 9, pris au dépourvu 23) ; Att +8/+3 corps à corps et +8 corps à corps (2d6+7/2d6+3/19–20, double lame de taille TG), ou +12 corps à corps (1d6+7, 2 griffes) et +7 corps à corps (1d6+3, morsure) ; All 3 m ; AS éventration 2d6+9 ; Part vision dans le noir 27 m, régénération (5), odorat ; AL CM ; JS Vig +14, Réf +2, Vol +3 ; For 24, Dex 14, Con 23, Int 6, Sag 9, Cha 6.

Compétences et dons : Détection +5, Discrétion –10, Perception auditive +5, Saut +3 ; VAmbidextrie, igilance, Maniement des armes exotiques (double lame), Volonté de fer.

Éventration (Ext). Si le troll touche à l'aide de ses deux griffes au cours du même round, il plante ses griffes dans l'abdomen de son adversaire et le déchire violemment, occasionnant 2d6+9 points de dégâts supplémentaires.

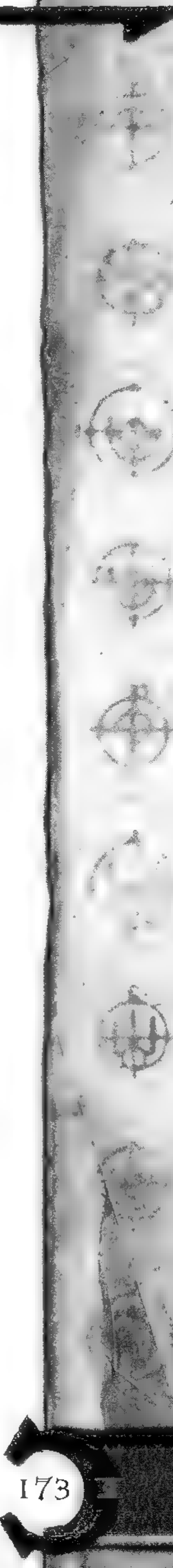
Régénération (Ext). Le feu et l'acide infligent des dégâts normaux au troll. Si ce monstre perd un membre, il repousse en 3d6 minutes. S'il l'accole à la blessure, il se fixe instantanément.

Possessions : armure à plaques de maître de taille G, double lame de taille TG, *potion de force de taureau, potion d'héroïsme, potion de protection contre les énergies destructives* (*feu*), 2 boucles d'oreilles de perles (100 po chacune).

L'Gran : demi-fiélon/demi-ogre mage ; FP 10 ; extérieur de taille G (Chaos, Mal) ; DV 5d8+20 ; pv 43 ; Init +6 ; VD 9 m vol 12 m (bonne) ; CA 21 (contact 11, pris au dépourvu 19) ; Att +10 corps à corps (2d8+12/19–20, épée à deux mains de taille TG) ou +4 distance (2d6/x3, arc long de taille TG) ; All 3 m ; AS pouvoirs magiques ; Part résistance à l'acide, au froid, à l'électricité et au feu (20), vision dans le noir 18 m, immunité contre le poison, régénération 2 ; RM 18 ; AL CM ; JS Vig +8, Réf +3, Vol +3 ; For 27, Dex 14, Con 19, Int 18, Sag 14, Cha 19.

Compétences et dons : Concentration +10, Connaissance des sorts +10, Connaissances (mystères) +7, Déplacement silencieux +3, Détection +8, Discrétion –1, Fouille +7, Intimidation +7, Perception auditive +8, Sens de l'orientation +5 ; Science de l'initiative.

Pouvoirs magiques (Mag). À volonté — *invisibilité, ténèbres* ; 1/jour *cône de froid, état gazeux, harme-personne, métamorphose, profanation, sommeil, ténèbres maudites* (pouvoirs magiques de l'ogre



mage comme un Ens5 ; pouvoirs magiques du fiélon comme Ens9). DD = 14 + niveau du sort.

Possessions : *gantelets d'ogres*, chemise de mailles de taille G, épée à deux mains de taille TG, arc long de taille TG, 12 flèches, symbole du temple du Feu.

Méréclar : demi-elfe (m) Rôd5 ; FP 5 ; humanoïde de taille M (demi-elfe) ; DV 5d10+5 ; pv 36 ; Init +3 ; VD 9 m ; CA 17 (contact 13, pris au dépourvu 14) ; Att +7 corps à corps (1d8+2/19–20, épée longue de maître) et +6 corps à corps (1d6+1/19–20, épée courte de maître), ou +10 distance (1d8+2/x3, arc composite long de force de maître [bonus de For +2]) ; AS ennemi juré (nains +2, animaux +1) ; Part combat avec deux armes, immunité contre les sorts et les effets de type sommeil, vision nocturne, bonus racial de +2 aux jets de sauvegarde contre les sorts et les effets magiques de l'école des enchantements ; AL CM ; JS Vig +6, Réf +5, Vol +3 ; For 14, Dex 16, Con 13, Int 10, Sag 12, Cha 8.

Compétences et dons : Déplacement silencieux +5, Détection +15, Discrétion +5, Fouille +1, Perception auditive +10, Premiers secours +5, Sens de la nature +9 ; Arme de prédilection (épée longue), Arme en main, Pistage.

Combat avec deux armes. Dispose d'Ambidextrie et de Combat à deux armes lorsqu'il porte une armure légère ou pas d'armure du tout.

Sorts préparés (1 ; DD de base = 11 + niveau du sort) : 1er — *résistance aux énergies destructives.*

Possessions : épée longue de maître, épée courte de maître, arc composite long de force de maître (bonus de For +2), 20 flèches de maître, *armure de cuir cloutée +1, cape de résistance +1, yeux de lynx, potion de soins légers.*

Miikolak : troglodyte (f) Prê5 ; FP 6 ; humanoïde de taille M (reptilien) ; DV 2d8+4 plus 5d8+10 ; pv 46 ; Init +0 ; VD 6 m ; CA 24 (contact 10, pris au dépourvu 24) ; Att +6 corps à corps (1d6, bâton) et +2 corps à corps (1d4, morsure), ou +5 distance (1d6, javeline) ; AS intimidation des morts-vivants 3/jour, puanteur ; Part vision dans le noir 27 m, Aliénation ; AL NE ; JS Vig +10, Réf +2, Vol +5 ; For 10, Dex 11, Con 14, Int 10, Sag 13, Cha 10.

Compétences et dons : Concentration +7, Connaissances (religion) +5, Discrétion +2*, Escalade +4, Perception auditive +3 ; Arme de prédilection (bâton), Arme de prédilection (javeline), Attaques multiples, Écriture de parchemins.

* bonus racial de +4 aux jets de Discrétion dans les rocailles ou sous la surface du sol

Puanteur (Ext). Toutes les créatures distantes de moins de 10 mètres doivent réussir un jet de Vig (DD 13) pour ne pas être prises de violentes nausées qui leur font perdre 1d6 points de For pendant 10 rounds.

Aliénation (Ext). Valeur d'Aliénation 2. Sag 15 pour détermination des sorts supplémentaires et du DD des sorts ; Sag 11 pour tous les autres jets de dés basés sur la Sag.

Sorts préparés (5/5/4/2 ; DD de base = 12 + niveau du sort) : 0 — *assistance divine*(2), *détection de la magie, résistance, soins superficiels* ; 1er — *bénédiction, bouclier de la foi, faveur divine, imprécation, protection contre le Bien** ; 2e — *arme spirituelle, endurance, force de taureau, ramollissement de la terre et de la pierre** ; 3e — *dissipation de la magie, façonnage de la pierre**.

* Sort de domaine. *Divinité* : Œil élémentaire ancestral. Domaines : Terre (repousse ou détruit les créatures de l'Air, intimide ou contrôle les créatures de la Terre) ; Mal (jette les sorts du Mal au niveau 6).

Possessions : *anneau d'escalade, cape de résistance +1, potion de soins importants*, parchemin divin de *soins modérés* et *convocation de monstres III*, 2 javelines, bâton de maître, harnois de chitine (voir appendice 1), couteau recourbé, 56 po, symbole du temple de la Terre.

Moolowik : kuo toa (m) Rou4 ; FP 6 ; humanoïde monstrueux de taille M (aquatique) ; DV 2d8+2 plus 4d6+4 ; pv 29 ; Init +1 ; VD 6 m, nage 15 m ; CA 20 (contact 11, pris au dépourvu 20) ; Att +7/+1 corps à corps (1d6+2/x3, *demi-pique +1* ; 1d4, morsure) ou +7 distance (1d6+2, *demi-pique +1*) ; AS attaque sournoise +1d6 ; Part bouclier adhésif, amphibie, résistance à l'électricité (30), esquive totale, immunité contre toile d'araignée, poison, paralysie, immobilisation et chimères, Aliénation, vue perçante, vulnérabilité à la lumière, pièges, sécrétion, esquive instinctive (bonus de Dex à la CA même lorsque pris au dépourvu) ; AL NE ; JS Vig +4, Réf +8, Vol +4 ; For 13, Dex 13, Con 13, Int 13, Sag 10, Cha 8.

Compétences et dons : Connaissances (folklore local) +3, Connaissances (religion) +6, Déplacement silencieux +11, Désamorçage/sabotage +3, Détection +13, Discrétion +8, Escalade +5, Évasion +24, Fouille +14, Perception auditive +9, Psychologie +4 ; Combat en aveugle, Esquive, Vigilance, Vigueur surhumaine.

Bouclier adhésif (Ext). Quiconque rate un kuo-toa au corps à corps doit réussir un jet de Réf (DD 14) sous peine de voir son arme se coller au bouclier du monstre amphibie et lui être brusquement arrachée.

Amphibie (Ext). Même si les kuo-toas respirent par des branchies, ils peuvent vivre indéfiniment à l'air libre.

Aliénation (Ext). Valeur d'Aliénation 1. Sag 16 pour détermination des sorts supplémentaires et du DD des sorts ; Sag 14 pour tous les autres jets de dés basés sur la Sag.

Vue perçante (Ext). Les kuo-toas voient même les créatures invisibles, astrales ou éthérées lorsque celles-ci se déplacent.

Vulnérabilité à la lumière (Ext). Les kuo-toas sont aveuglés pendant 1 round s'ils se retrouvent brusquement exposés à une vive lumière (telle que celle générée par le sort *lumière du jour*). De plus, ils subissent un malus de circonstances de 1 aux jets d'attaque, de sauvegarde, de compétence et de caractéristique.

Sécrétion (Ext). Ne sont pas affectés par les toiles d'araignée et autre forme d'entrave.

Possessions : *demi pique +1*, bourse avec 200 po, *armure de cuir +1*, écu en bois avec un saphir incrusté (400 po).

Murant : orque (m) Barb5 ; FP 5 ; humanoïde de taille M (orque) ; DV 5d12+15 ; pv 47 ; Init +2 ; VD 12 m ; CA 16 (contact 12, pris au dépourvu 16) ; Att +4 corps à corps (1d8+4/x3, hache double d'orque) et +3 corps à corps (1d8+2/x3, hache double d'orque), ou +7 distance (1d8+4, trident) ; AS poison, rage de berserker ; Part vision dans le noir 18 m, sensibilité à la lumière, esquive instinctive (bonus de Dex à la CA même lorsque pris au dépourvu, ne peut être pris en tenaille) ; AL CM ; JS Vig +7, Réf +3, Vol –1 ; For 19, Dex 14, Con 17, Int 8, Sag 7, Cha 9.

Compétences et dons : Intimidation +7, Perception auditive +6, Sens de l'orientation +6 ; Ambidextrie, Combat à deux armes.

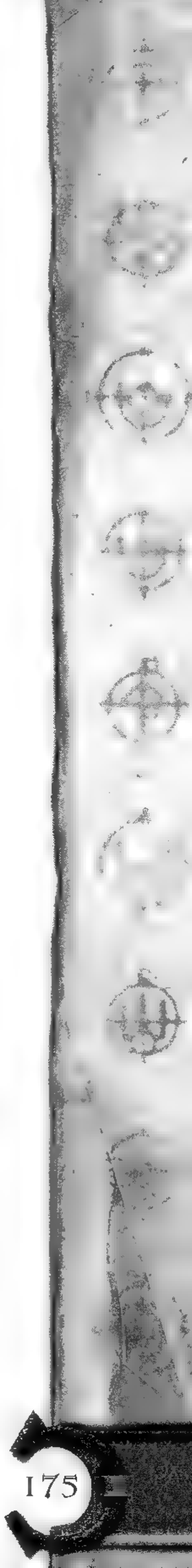
Poison (Ext). Venin de scorpion monstrueux de taille G à chaque extrémité de la hache double d'orque. Jet de Vig DD 18 ; 1d6 For/1d6 For.

Rage de berserker (Ext). 2/jour — pv 57 ; CA 14 (contact 10, pris au dépourvu 14) ; Att +6 corps à corps (1d8+6/x3, hache double d'orque) et +5 corps à corps (1d8+3/x3, hache double d'orque), ou +7 distance (1d8+6, trident) ; JS Vig +9, Vol +1 ; For 23, Con 21. Durée de 8 rounds, puis fatigué.

Sensibilité à la lumière. Les orques subissent un malus de –1 au jet d'attaque par temps clair ou dans la zone d'effet d'un sort tel que *lumière du jour.*

Possessions : *hache double d'orque +1, armure de peau +1*, trident, *potion de flou*, venin de scorpion monstrueux de taille G (1 dose sur chacune des têtes de la hache).

Nilbool : kuo-toa (m) Prê2/Mag5 ; FP 9 ; humanoïde monstrueux de taille M (aquatique) ; DV 2d8+2 plus 2d8+2 plus 5d4+5 ; pv 43 ; Init +0 ; VD 6 m, nage 15 m ; CA 17 (contact 10, pris au dépourvu 17) ; Att +6 corps à corps (1d8+1, masse d'armes lourde) et +1 corps à corps (1d4, morsure) ; AS intimidation des morts-vivants 2/jour ; Part amphibie, résistance à l'électricité (30), immunité contre toile *d'araignée*, poison, paralysie, *immobilisation* et chi



mères, Aliénation, vue perçante, vulnérabilité à la lumière, sécrétion ; AL NE ; JS Vig +7, Réf +6, Vol +14 ; For 13, Dex 10, Con 13, Int 16, Sag 15, Cha 8.

Compétences et dons : Artisanat (travail des métaux) +8, Concentration +8, Connaissance des sorts +10, Connaissances (mystères) +10, Connaissances (religion) +10, Déplacement silencieux +5, Détection +9, Évasion +20, Fouille +8, Perception auditive +9, Premiers secours +3, Scrutation +8 ; Création de baguettes magiques, École renforcée (Évocation), Écriture de parchemins, Esquive, Réflexes surhumains, Vigilance, Vigueur surhumaine.

Amphibie (Ext). Même si les kuo-toas respirent par des branchies, ils peuvent vivre indéfiniment à l'air libre.

Aliénation (Ext). Valeur d'Aliénation 1. Sag 16 pour détermination des sorts supplémentaires et du DD des sorts ; Sag 14 pour tous les autres jets de dés basés sur la Sag.

Vue perçante (Ext). Les kuo-toas voient même les créatures invisibles, astrales ou éthérées lorsque celles-ci se déplacent.

Vulnérabilité à la lumière (Ext). Les kuo-toas sont aveuglés pendant 1 round s'ils se retrouvent brusquement exposés à une vive lumière (telle que celle générée par le sort *lumière du jour*). De plus, ils subissent un malus de circonstances de –1 aux jets d'attaque, de sauvegarde, de compétence et de caractéristique.

Sécrétion (Ext). Ne sont pas affectés par les toiles d'araignée et autre forme d'entrave.

Sorts de magicien préparés (4/4/3/2 ; DD de base = 13 + niveau du sort) : 0 — *détection de la magie, lecture de la magie, manipulation à distance, résistance* ; 1er — *bouclier, coup au but* ; 2e — *invisibilité, image miroir, projectile magique* (2), *toile d'araignée* ; 3e — *déplacement, éclair*.

Livre de sorts : 0 — *destruction de mort vivant, détection de la magie, détection du poison, hébétement, illumination, lecture de la magie, lumière, lumières dansantes, manipulation à distance, ouverture/fermeture, prestidigitation, rayon de givre, réparation, résistance, signature magique, son imaginaire* ; 1er — *armure de mage, bouclier, convocation de monstres I, coup au but, endurance aux énergies destructives, projectile magique, sommeil* ; 2e — *endurance, flou, grâce féline, image miroir, invisibilité, ténèbres, toile d'araignée* ; 3e — *clignotement, déplacement, éclair*.

Sorts de prêtre préparés (4/4 ; DD de base = 13 + niveau du sort) : 0 — *détection de la magie, lecture de la magie, lumière, résistance* ; 1er — *brume de dissimulation*, convocation de monstres I, injonction, protection contre le Bien*.

* Sort de domaine. *Divinité* : Œil élémentaire ancestral. Domaines : Chaos (jette les sorts du Chaos au niveau 3) ; Eau (repousse ou détruit les créatures du Feu, intimide ou contrôle les créatures de l'Eau).

Possessions : *baguette de lenteur* (8 charges), *baguette de lévitation* (25 charges), *baguette d'armure de mage* (50 charges), *potion de rapidité, potion de protection contre les énergies destructives (feu), potion d'antidétection, anneau de protection +1*, couteau recourbé, masse d'armes lourde, deux boucles d'oreilles en or (10 chacune), un anneau de corail (50 po), un anneau en or (75 po), une boucle d'oreille en corail (110 po), symbole du temple de l'Eau.

Oamarthis : duergar (m) Gue7 ; FP 8 ; humanoïde de taille M (nain) ; DV 7d10+28 ; pv 62 ; Init +4 ; VD 4,50 m (harnois) ; CA 21 (contact 10, pris au dépourvu 21) ; Att +12/+7 corps à corps (1d10+6/x3, *hache d'armes de nain +1*) ; Part vision dans le noir 16 m, immunité contre la paralysie, les fantasmes et les poisons d'origine magique ou alchimique, sensibilité à la lumière, pouvoirs magiques, connaissance de la pierre, bonus de +2 sur les jets de sauvegarde contre le poison, les sorts ou les effets magiques, bonus racial de +1 au jets d'attaque contre les orques et les gobelinoïdes, bonus d'esquive de +4 contre les géants, bonus racial de +2 aux jets d'Estimation, ainsi qu'aux jets d'Artisanat et de Profession en rapport avec la pierre et les métaux ; AL LM ; JS Vig +9, Réf +2, Vol +2 ; For 16, Dex 10, Con 18, Int 10, Sag 10, Cha 10.

Compétences et dons : Artisanat (travail de la pierre) +2, Artisanat (travail des métaux) +2, Déplacement silencieux–3, Détection +5, Escalade +6, Estimation +2, Natation +5, Perception auditive +5 ; Arme de prédilection (hache d'armes de nain), Enchaînement, Maniement des armes exotiques (hache d'armes de nain), Science de l'initiative ; Attaque en puissance, Spécialisation martiale (hache d'armes de nain), Succession d'enchaînements, Vigilance.

Sensibilité à la lumière (Ext). Les duergars subissent un malus de circonstances de –2 aux jets d'attaque, de sauvegarde et de compétence en plein jour ou dans la zone d'effet du sort *lumière du jour*.

Pouvoirs magiques **(Mag)**. 1/jour — *agrandissement, invisibilité* (tous deux comme un Mag14). Ces pouvoirs n'affectent que le duergar et ce qu'il porte.

Possessions : *hache d'armes de nain +1, harnois +1, amulette de Constitution +2* (inclus précédemment), gemmes variées (300 po), écu en fer, clé métallique pour l'aire 206, chapitre 5.

Oomkaan : demi-fiélon/demi-kuo-toa (m) Prê4 ; FP 9 ; extérieur de taille M (Mal) ; DV 6d8+12 ; pv 40 ; Init +2 ; VD 6 m, vol 6 m (moyenne), nage 15 m ; CA 23 (contact 12, pris au dépourvu 21) ; Att +9 corps à corps (1d6+3, morsure) et +3 corps à corps (1d4+1, 2 griffes) ; AS intimidation des morts-vivants 3/jour, pouvoirs magiques ; Part résistance à l'acide, au froid et au feu (20), bouclier adhésif, amphibie, vision dans le noir 18 m, résistance à l'électricité (30), immunité contre toile d'araignée, poison, paralysie, immobilisation et chimères, Aliénation, vue perçante, vulnérabilité à la lumière, sécrétion ; AL NE ; JS Vig +9, Réf +6, Vol +8 ; For 17, Dex 14, Con 15, Int 17, Sag 15, Cha 10.

Compétences et dons : Concentration +6, Connaissance des sorts +7, Connaissances (mystères) +7, Connaissances (nature) +7, Connaissances (religion) +7, Déplacement silencieux +5, Détection +9, Évasion +20, Fouille +11, Perception auditive +7, Premiers secours +5 ; Arme de prédilection (morsure), Esquive, Réflexes surhumains, Souplesse du serpent, Vigilance, Vigueur surhumaine.

Pouvoirs magiques **(Mag)**. 3/jour — *ténèbres* ; 1/jour — *profanation, ténèbres maudites* (tous comme un Ens6). DD = 10 + niveau du sort.

Bouclier adhésif (Ext). Quiconque rate un kuo-toa au corps à corps doit réussir un jet de Réf (DD 14) sous peine de voir son arme se coller au bouclier du monstre amphibie et lui être brusquement arrachée.

Amphibie (Ext). Même si les kuo-toas respirent par des branchies, ils peuvent vivre indéfiniment à l'air libre.

Aliénation (Ext). Valeur d'Aliénation 2. Sag 17 pour détermination des sorts supplémentaires et du DD des sorts ; Sag 13 pour tous les autres jets de dés basés sur la Sag.

Vue perçante (Ext). Les kuo-toas voient même les créatures invisibles, astrales ou éthérées lorsque celles-ci se déplacent.

Vulnérabilité à la lumière (Ext). Les kuo-toas sont aveuglés pendant 1 round s'ils se retrouvent brusquement exposés à une vive lumière (telle que celle générée par le sort *lumière du jour*). De plus, ils subissent un malus de circonstances de –1 aux jets d'attaque, de sauvegarde, de compétence et de caractéristique.

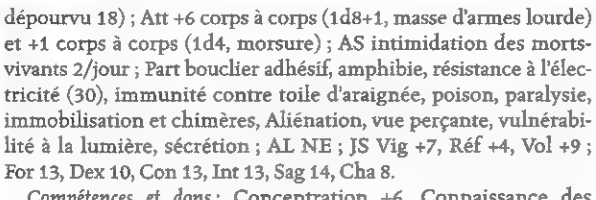
Sécrétion (Ext). Ne sont pas affectés par les toiles d'araignée et autre forme d'entrave.

Sorts préparés (5/5/4 ; DD de base = 13 + niveau du sort) : 0 — *assistance divine, détection de la magie, résistance* (2), *soins superficiels* ; 1er — *bouclier de la foi, bouclier entropique, brume de dissimulation*, faveur divine, soins légers* ; 2e — *contact aliénant de Tharizdun*, endurance, force de taureau, soins modérés*.

* Sort de domaine. *Divinité* : Œil élémentaire ancestral. Domaines : Folie (1/jour ajouter la valeur d'Aliénation à un jet de dés basé sur la Sag) ; Eau (repousse ou détruit les créatures du Feu, intimide ou contrôle les créatures de l'Eau).

Possessions : *écu en fer +2, potion de grâce féline*, parchemin divin de *soins modérés* (2), 12 pp, symbole du temple de l'Eau, *clef mineure de l'Eau*.

Poolidib (fouet) : kuo-toa (m) Prê5 ; FP 7 ; humanoïde monstrueux de taille M (aquatique) ; DV 2d8+2 plus 5d8+5 ; pv 41 ; Init +0 ; VD 6 m, nage 15 m ; CA 18 (contact 10, pris au



dépourvu 18) ; Att +6 corps à corps (1d8+1, masse d'armes lourde) et +1 corps à corps (1d4, morsure) ; AS intimidation des morts-vivants 2/jour ; Part bouclier adhésif, amphibie, résistance à l'électricité (30), immunité contre toile d'araignée, poison, paralysie, immobilisation et chimères, Aliénation, vue perçante, vulnérabilité à la lumière, sécrétion ; AL NE ; JS Vig +7, Réf +4, Vol +9 ; For 13, Dex 10, Con 13, Int 13, Sag 14, Cha 8.

Compétences et dons : Concentration +6, Connaissance des sorts +2, Connaissances (religion) +6, Déplacement silencieux +3, Détection +13, Évasion +18, Fouille +10, Perception auditive +9, Premiers secours +6 ; Esquive, Incantation statique, Vigilance, Vigueur surhumaine.

Bouclier adhésif (Ext). Quiconque rate un kuo-toa au corps à corps doit réussir un jet de Réf (DD 14) sous peine de voir son arme se coller au bouclier du monstre amphibie et lui être brusquement arrachée.

Amphibie (Ext). Même si les kuo-toas respirent par des branchies, ils peuvent vivre indéfiniment à l'air libre.

Aliénation (Ext). Valeur d'Aliénation 2. Sag 16 pour détermination des sorts supplémentaires et du DD des sorts ; Sag 12 pour tous les autres jets de dés basés sur la Sag.

Vue perçante (Ext). Les kuo-toas voient même les créatures invisibles, astrales ou éthérées lorsque celles-ci se déplacent.

Vulnérabilité à la lumière (Ext). Les kuo-toas sont aveuglés pendant 1 round s'ils se retrouvent brusquement exposés à une vive lumière (telle que celle générée par le sort *lumière du jour*). De plus, ils subissent un malus de circonstances de –1 aux jets d'attaque, de sauvegarde, de compétence et de caractéristique.

Sécrétion (Ext). Ne sont pas affectés par les toiles d'araignée et autre forme d'entrave.

Sorts préparés (5/5/4/3 ; DD de base = 13 + niveau du sort) : 0 — *détection de la magie, lecture de la magie, résistance* (2), *soins superficiels* ; 1er — *brume de dissimulation**, *injonction* (2), *protection contre le Bien, soins légers* ; 2e — *contact aliénant de Tharizdun**, *endurance, force de taureau, immobilisation de personne* ; 3e — *immobilisation de personne* à incantation statique, *rage**, *soins importants*.

* Sort de domaine. *Divinité* : Œil élémentaire ancestral. Domaines : Folie (1/jour ajouter la valeur d'Aliénation à un jet de dés basé sur la Sag) ; Eau (repousse ou détruit les créatures du Feu, intimide ou contrôle les créatures de l'Eau).

Possessions : *anneau de protection +2, onguent des roches* (1 application), écu en bois, masse d'armes lourde, 12 pp, symbole du temple de l'Eau.

Réokallitan : troglodyte (m) Rou3/Prê4 ; FP 9 ; humanoïde de taille M (reptilien) ; DV 2d8+2 plus 3d6+3 plus 4d8+4 ; pv 49 ; Init +2 ; VD 9 m ; CA 25 (contact 11, pris au dépourvu 25) ; Att +6/+1 corps à corps (1d6+2/19–20, *épée courte +1*) et +6 corps à corps (1d6/19–20, épée courte de maître) et +5 corps à corps (1d4, morsure), ou +9/+4 distance (1d6+1, javeline) ; AS intimidation des morts-vivants 4/jour, attaque sournoise +1d6, puanteur ; Part vision dans le noir 27 m, esquive totale, Aliénation, pièges, esquive instinctive (bonus de Dex à la CA même lorsque pris au dépourvu) ; AL NE ; JS Vig +9, Réf +6, Vol +7 ; For 13, Dex 15, Con 12, Int 11, Sag 15, Cha 12.

Compétences et dons : Bluff +4, Concentration +5, Connaissances (religion) +4, Déplacement silencieux–1, Désamorçage/sabotage +3, Détection +4, Discrétion +7*, Équilibre –1, Fouille +3, Perception auditive +7 ; Ambidextrie, Arme de prédilection (javeline), Attaques multiples, Combat à deux armes, Écriture de parchemins.

* bonus racial de +4 aux jets de Discrétion dans les rocailles ou sous la surface du sol

Puanteur (Ext). Toutes les créatures distantes de moins de 10 mètres doivent réussir un jet de Vig (DD 13) pour ne pas être prises de violentes nausées qui leur font perdre 1d6 points de For pendant 10 rounds.

Aliénation (Ext). Valeur d'Aliénation 2. Sag 17 pour détermination des sorts supplémentaires et du DD des sorts ; Sag 13 pour tous les autres jets de dés basés sur la Sag.

Sorts préparés (5/5/4 ; DD de base = 13 + niveau du sort) : 0 — *assistance divine, détection de la magie, détection du poison, résistance, soins superficiels* ; 1er — *action aléatoire**, *imprécation, injonction, soins légers* (2) ; 2e — *contact aliénant de Tharizdun**, *convocation de monstres II, endurance, force de taureau.*

* Sort de domaine. *Divinité* : Œil élémentaire ancestral. Domaines : Terre (repousse ou détruit les créatures de l'Air, intimide ou contrôle les créatures de la Terre) ; Folie (1/jour ajouter la valeur d'Aliénation à un jet de dés basé sur la Sag).

Possessions : *épée courte +1*, parchemin divin de *convocation de monstres II, faveur divine et bénédiction*, épée courte de maître, 4 javelines, harnois, couteau recourbé, 21 po, bracelet en or (120 po), symbole du temple de la Terre.

Skassik : salamandre commune (m) Gue1/Che3 ; FP 9 ; extérieur de taille M (Feu) ; DV 7d8+7 plus 1d10+1 plus 3d10+3 ; pv 69 ; Init +1 ; VD 4,50 m ; CA 24 (contact 10, pris au dépourvu 24) ; Att +15/+10/+5 corps à corps (2d6+3/19–20, épée à deux mains barbelée de maître et 1d6 feu) et +13 corps à corps (2d6+1, coup de queue et 1d6 feu) ; AS contrôle des morts-vivants 5/jour, constriction 2d6+1 et 1d6 feu, poison, châtiment du Bien (1/jour, +2 attaque, +3 dégâts) ; Part pouvoirs de chevalier noir, créature du Feu, réduction des dégâts (10/+1) ; AL CM ; JS Vig +13, Réf +9, Vol +10 ; For 14, Dex 13, Con 12, Int 14, Sag 15, Cha 14.

Compétences et dons : Artisanat (travail des métaux) +16, Connaissances (religion) +3, Déplacement silencieux +8, Détection +12, Discrétion +5, Évasion +4, Fouille +12, Perception auditive +12 ; Attaque en puissance, Attaques multiples, Destruction d'arme, Enchaînement.

Constriction (Ext). Skassik inflige automatiquement les dégâts correspondants à sa queue (et à la chaleur qu'elle dégage) chaque fois qu'il remporte un jet de lutte opposé contre une créature de taille G tout au plus.

Poison (Ext). Venin de guêpe géante. Jet de Vigueur DD 18 , 1d6 Dex/1d6 Dex.

Pouvoirs de chevalier noir. *Détection du Bien* à volonté, aura de désespoir (les ennemis se trouvant à moins de 3 m subissent un malus de moral de –2 sur tous leurs jets de sauvegarde).

Créature du Feu (Ext). Immunisée contre le feu, le froid lui inflige des dégâts doublés, sauf en cas de jet de sauvegarde réussi.

Sorts préparés (2/1 ; DD de base = 12 + niveau du sort) : 1er — *frayeur, soins légers* ; 2e — *force de taureau.*

Possessions : armure à plaques (rouge vif), armure à plaques barbelée de maître, *anneau de feuille morte*, venin de guêpe géante (2 doses).

Slaazh : troll (m) Gue2 ; FP 7 ; géant de taille G ; DV 6d8+36 plus 2d10+12 ; pv 86 ; Init +2 ; VD 6 m ; CA 26 (contact 11, pris au dépourvu 24) ; Att +13/+8 corps à corps (2d6+7/19–20, épée à deux mains de maître), ou +12 corps à corps (1d6+7, 2 griffes) et +7 corps à corps (1d6+3, morsure) ; All 3 m ; AS éventration 2d6+10 ; Part vision dans le noir 27 m, régénération 5, odorat ; AL CM ; JS Vig +14, Réf +4, Vol +3 ; For 24, Dex 14, Con 22, Int 8, Sag 8, Cha 7.

Compétences et dons : Détection +5, Escalade +2, Perception auditive +6 ; Attaque en puissance, Enchaînement, Vigilance, Volonté de fer.

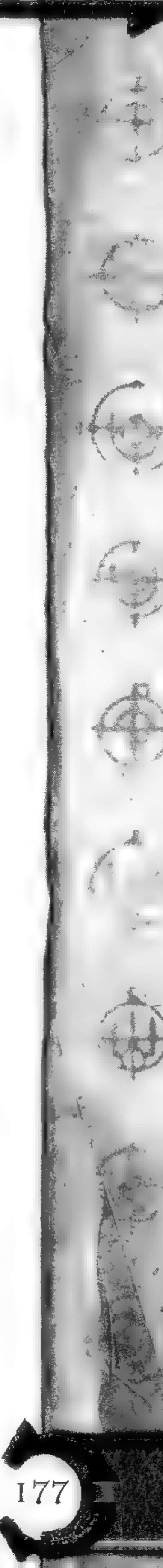
Éventration (Ext). Si le troll touche à l'aide de ses deux griffes au cours du même round, il plante ses griffes dans l'abdomen de son adversaire et le déchire violemment, occasionnant 2d6+10 points de dégâts supplémentaires.

Régénération (Ext). Le feu et l'acide infligent des dégâts normaux au troll. Si ce monstre perd un membre, il repousse en 3d6 minutes. S'il l'accole à la blessure, il se fixe instantanément.

Possessions : épée à deux mains de maître, *cotte de mailles +1*, écu en bois, *poudre de dissimulation des traces.*

Snéarak : troglodyte (m) Prê5 ; FP 6 ; humanoïde de taille M (reptilien) ; DV 2d8+4 plus 5d8+10 ; pv 46 ; Init –1 ; VD 6 m ; CA 25 (contact 9, pris au dépourvu 25) ; Att +5 corps à corps (1d8,





morgenstern de maître) et +2 corps à corps (1d4, morsure), ou +4 distance (1d6, javeline) ; AS intimidation des morts-vivants 4/jour, puanteur ; Part vision dans le noir 27 m, Aliénation ; AL NE ; JS Vig +6, Réf +5, Vol +6 ; For 10, Dex 9, Con 15, Int 11, Sag 15, Cha 12.

Compétences et dons : Concentration +7, Connaissances (religion) +5, Discrétion +7*, Perception auditive +4 ; Arme de prédilection (javeline), Attaques multiples, Écriture de parchemins, Réflexes surhumains.

* bonus racial de +4 aux jets de Discrétion dans les rocailles ou sous la surface du sol

Puanteur (Ext). Toutes les créatures distantes de moins de 10 mètres doivent réussir un jet de Vig (DD 13) pour ne pas être prises de violentes nausées qui leur font perdre 1d6 points de For pendant 10 rounds.

Aliénation (Ext). Valeur d'Aliénation 2. Sag 17 pour détermination des sorts supplémentaires et du DD des sorts ; Sag 13 pour tous les autres jets de dés basés sur la Sag.

Sorts préparés (5/5/4/3 ; DD de base = 13 + niveau du sort) : 0 — *assistance divine, détection de la magie, détection du poison, résistance, soins superficiels* ; 1[er] — *bénédiction, bouclier de la foi, imprécation, injonction, pierre magique** ; 2[e] — *arme spirituelle, immobilisation de personne* (2), *ramollissement de la terre et de la pierre** ; 3[e] — *dissipation de la magie, façonnage de la pierre**, *soins importants*.

* Sort de domaine. *Divinité* : Œil élémentaire ancestral. Domaines : Terre (repousse ou détruit les créatures de l'Air, intimide ou contrôle les créatures de la Terre) ; Mal (jette les sorts du Mal au niveau 6).

Possessions : *baguette de convocation de monstres III* (12 charges), *potion de soins légers*, parchemin divin d'*immobilisation de personne, délivrance de la paralysie, protection contre les énergies destructives*, 2 javelines, morgenstern de maître, harnois, écu en fer, gemme d'une valeur de 90 po (agate), symbole du temple de la Terre, *clef mineure de la Terre*.

Stérane : gobelours Mag5 ; FP 7 ; humanoïde de taille M (gobelinoïde) ; DV 3d8+3 plus 5d4+5 ; pv 34 ; Init +1 ; VD 9 m ; CA 15 (contact 11, pris au dépourvu 14) ; Att +6 corps à corps (1d8+2, morgenstern) ou +5 distance (1d6+2, javeline) ; Part vision dans le noir 18 m ; AL CM ; JS Vig +3, Réf +5, Vol +6 ; For 15, Dex 12, Con 13, Int 13, Sag 10, Cha 9.

Compétences et dons : Concentration +6, Connaissance des sorts +3, Connaissances (mystères) +4, Discrétion +3, Escalade +2, Perception auditive +3 ; Déplacement silencieux +6 ; École renforcée (Évocation), Vigilance.

Sorts préparés (4/4/2/1) : 0— *détection de la magie, hébétement, rayon de givre, résistance* ; 1[er] — *bouclier, charme-personne, projectile magique* (2) ; 2[e] - *invisibilité, sphère de feu* ; 3[e] — *éclair*.

Livre de sorts : 0 - *détection de la magie, hébétement, illumination, lumière, rayon de givre, résistance, son imaginaire* ; 1[er] – *bouclier, charme-personne, disque flottant de Tenser, frayeur, projectile magique, rayon affaiblissant* ; 2[e] - *fracassement, invisibilité, sphère de feu, ténèbres* ; 3[e] – *éclair, mur de vent*.

Possessions : *bracelets d'armure +1, baguette de projectile magique* (comme un lanceur de sorts de niveau 5, 25 charges), *potion de vol*, morgenstern, bracelet en or avec un grenat (200 po), bourse avec 640 po.

Maître de l'épée : troglodyte (m) Gue4 ; FP 5 ; humanoïde de taille M (reptilien) ; DV 2d8+4 plus 4d10+8 ; pv 60 ; Init +4 ; VD 9 m ; CA 23 (contact 10, pris au dépourvu 23) ; Att +10 corps à corps (2d6+6/19–20, *épée de la Terre*) et +5 corps à corps (1d4, morsure), ou +6 distance (1d6+2, javeline) ; AS Puanteur ; Part vision dans le noir 27 m ; AL CM ; JS Vig +9, Réf +1, Vol +1 ; For 14, Dex 10, Con 14, Int 8, Sag 10, Cha 8.

Compétences et dons : Discrétion +0*, Escalade –3, Perception auditive +4 ; Arme de prédilection (épée à deux mains), Arme de prédilection (javeline), Attaque en puissance, Attaques multiples, Enchaînement, Science de l'initiative, Spécialisation martiale (épée à deux mains).

* bonus racial de +4 aux jets de Discrétion dans les rocailles ou sous la surface du sol

Puanteur (Ext). Toutes les créatures distantes de moins de 10 mètres doivent réussir un jet de Vig (DD 13) pour ne pas être prises de violentes nausées qui leur font perdre 1d6 points de For pendant 10 rounds.

Possessions : *épée de la Terre* (voir appendice 1), 4 javelines, armure à plaques.

Tac : humain Moi9 ; FP 9 ; humanoïde de taille M (humain) ; DV 9d8+18 ; pv 78 ; Init +3 (+3 Dex) ; VD 18 m ; CA 22 (contact 16, pris au dépourvu 19) ; Att +8/+5 corps à corps (1d10+1, attaque à mains nues) ou +5/+5/+2 corps à corps (1d10+1, déluge de coups) ; AS attaque étourdissante ; Part pouvoirs de moine ; AL LM ; JS Vig +8, Réf +9, Vol +8 ; For 13, Dex 16, Con 14, Int 14, Sag 14, Cha 12.

Compétences et dons : ÉAcrobaties +17, Déplacement silencieux +15, Détection +6, Discrétion +15, Escalade +13, Perception auditive +12, quilibre +17, Saut +15 ; Arme de prédilection (attaque à main nues), Attaque éclair, Esquive, Parade de projectiles, Science du croc-en-jambe, Souplesse du serpent, Vigilance.

Attaque étourdissante (Ext). 9/jour ; DD 16.

Pouvoirs de moine. Sérénité, chute ralentie 15 m, pureté physique, plénitude physique, envol du héron, esquive surnaturelle.

Possessions : *bracelets d'armure +2, amulette d'armure naturelle +1, anneau de subsistance, anneau de chaleur constante, potion de flou, potion de force de taureau, potion d'endurance, potion de vision dans le noir*.

Tarren : humain Dru8 ; FP 8 ; humanoïde de taille M (humain) ; DV 8d8 ; pv 35 ; Init +2 ; VD 9 m ; CA 16 (contact 12, pris au dépourvu 14) ; Att +6/+1 corps à corps (1d6–1/18–20, cimeterre) ou +8/+3 distance ; Part pouvoirs de druide ; AL NE ; JS Vig +6, Réf +6, Vol +8 ; For 9, Dex 15, Con 10, Int 13, Sag 14, Cha 17.

Compétences et dons : Connaissances (nature) +12, Dressage +14, Empathie avec les animaux +14, Premiers secours +15, Profession (herboriste) +13, Sens de la nature +13 ; Esquive, Pistage, Préparation de potions, Réflexes surhumains.

Pouvoirs de druide. instinct naturel, compagnon animal (Kiibo, un ours sanguinaire, pv 110, voir *Manuel des Monstres*, page 20), déplacement facilité, absence de traces, résistance à l'appel de la nature, *forme animale* (3/jour, taille P ou M).

Sorts préparés (6/5/4/3/2 ; DD de base = 12 + niveau du sort) : 0 — *cassistance divine, détection de la magie, lumière, réation d'eau, repérage, résistance* ; 1[er] — *apaisement des animaux, endurance aux énergies destructives, morsure magique, passage sans traces, soins légers* ; 2[e] — *communication avec les animaux, lame de feu, métal brûlant, peau d'écorce* ; 3[e] — *convocation d'alliés naturels III, croissance d'épines, soins modérés* ; 4[e] — *dissipation de la magie, rouille*.

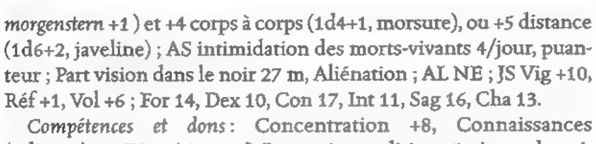
Possessions : *armure de cuir +2, charme antipoison, potion de soins légers, potion de restauration partielle, potion de neutralisation du poison, potion de poison*, cimeterre de maître.

Ténarise Lueur de l'Aube : elfe (f) Gue3 ; FP 3 (actuellement 2 sans équipement) ; humanoïde de taille M (elfe) ; DV 3d10+3 ; pv 19 ; Init +7 ; VD 9 m ; CA 13 (contact 13, pris au dépourvu 10) ; Att +5 corps à corps (1d3+2 temporaire, à mains nues) ou +6 distance ; Part immunité contre les sorts et les effets de type sommeil, vision nocturne, bonus racial de +2 aux jets de sauvegarde contre les sorts et les effets magiques de l'école des enchantements ; AL CB ; JS Vig +4, Réf +4, Vol +1 ; For 14, Dex 17, Con 13, Int 11, Sag 10, Cha 12.

Compétences et dons : Détection +2, Dressage +4, Équitation (cheval) +6, Escalade +8, Fouille +2, Perception auditive +2 ; Combat monté, Esquive, Science de l'initiative, Tir monté.

Possessions : aucune.

Terrenygit : troglodyte (m) Prê5 ; FP 6 ; humanoïde de taille M (reptilien) ; DV 7d8+21 ; pv 55 ; Init +0 ; VD 6 m ; CA 26 (contact 10, pris au dépourvu 26) ; Att +8 corps à corps (1d8+3,



morgenstern +1) et +4 corps à corps (1d4+1, morsure), ou +5 distance (1d6+2, javeline) ; AS intimidation des morts-vivants 4/jour, puanteur ; Part vision dans le noir 27 m, Aliénation ; AL NE ; JS Vig +10, Réf +1, Vol +6 ; For 14, Dex 10, Con 17, Int 11, Sag 16, Cha 13.

Compétences et dons : Concentration +8, Connaissances (religion) +5, Discrétion +0*, Perception auditive +5 ; Arme de prédilection (javeline), Arme de prédilection (morgenstern), Attaques multiples, Écriture de parchemins.

* bonus racial de +4 aux jets de Discrétion dans les rocailles ou sous la surface du sol

Puanteur (Ext). Toutes les créatures distantes de moins de 10 mètres doivent réussir un jet de Vig (DD 13) pour ne pas être prises de violentes nausées qui leur font perdre 1d6 points de For pendant 10 rounds.

Aliénation (Ext). Valeur d'Aliénation 2. Sag 18 pour détermination des sorts supplémentaires et du DD des sorts ; Sag 14 pour tous les autres jets de dés basés sur la Sag.

Sorts préparés (5/5/4/3 ; DD de base = 14 + niveau du sort) : 0 — *assistance divine, détection de la magie, détection du poison, résistance, soins superficiels* ; 1er — *action aléatoire**, bouclier de la foi, imprécation, injonction, soins légers* ; 2e — *arme spirituelle, contact aliénant de Tharizdun**, endurance, force de taureau* ; 3e — *cécité/surdité, dissipation de la magie, rage**.

* Sort de domaine. *Divinité* : Tharizdun. Domaines : Mal (jette les sorts du Mal au niveau 6) ; Folie (1/jour ajouter la valeur d'Aliénation à un jet de dés basé sur la Sag).

Possessions : robes noires, *morgenstern +1*, *potion de grâce féline*, parchemin divin d'*immobilisation de personne, rage et prière*, 2 javelines, harnois, écu en fer, couteau recourbé, collier d'os et de dents (sans valeur), 76 po, symbole sacré (obex).

Tessimone : humaine Prê9 ; FP 10, humanoïde de taille M (humain) ; DV 9d8+18 ; pv 61 ; Init 1 ; VD 6 m ; CA 19 (contact 9, pris au dépourvu 19) ; Att +11/+6 corps à corps (1d8+3, masse d'armes lourde de maître avec bras droit démoniaque) ou +9 corps à corps (6, 3 tentacules du *sceptre tentaculaire mineur*) ou +5 distance (1d8/19–20, arbalète légère) ; AS bras droit démoniaque, intimidation des morts-vivants 5/jour ; Part Aliénation ; AL CM ; JS Vig +8, Réf +2, Vol +9 ; For 12, Dex 9, Con 14, Int 14, Sag 16, Cha 14.

Compétences et dons : Concentration +14, Connaissance des sorts +14, Connaissances (religion) +14, Premiers secours +17, Profession (herboriste) +15 ; Arme de prédilection (masse d'armes lourde), Écriture de parchemins, Extension d'effet, Préparation de potions, Robustesse.

Bras droit démoniaque (Ext). Un bras droit démoniaque est musclé et vigoureux et se termine en une large main griffue. Lorsqu'il utilise ce bras, la For du personnage est considérée comme étant 4 points plus élevée. Il peut faire des attaques à mains nues avec le meilleur de ses bonus à l'attaque (y compris le nouveau bonus de For), infligeant 1d6 points de dégâts, plus le bonus de For (ajustée) du personnage. Voir l'encadré Inconvénients des greffes démoniaques, page 115 pour plus d'informations.

Aliénation (Ext). Valeur d'Aliénation 4. Sag 20 pour détermination des sorts supplémentaires et du DD des sorts ; Sag 12 pour tous les autres jets de dés basés sur la Sag.

Sorts préparés (6/7/6/5/4/3 ; DD de base = 15 + niveau du sort) : 0 — *assistance divine, lecture de la magie, résistance* (2), *soins superficiels* (2) ; 1er — *bouclier de la foi, bouclier entropique, faveur divine, injonction* (2), *mains brûlantes**, protection contre le Bien* ; 2e — *arme spirituelle, endurance, flammes**, mise à mort, silence, soins modérés* ; 3e — *cécité/surdité, cercle magique contre le Bien**, dissipation de la magie, panoplie magique, protection contre les énergies destructives* ; 4e — *convocation de monstres IV, puissance divine, soins intensifs, ténèbres maudites** ; 5e — *colonne de feu, feu bouclier**, résistance à la magie.*

* Sort de domaine. *Divinité* : Œil élémentaire ancestral. Domaines : Mal (jette les sorts du Mal au niveau 10) ; Feu (repousse ou détruit les créatures de l'Eau, intimide ou contrôle les créatures du Feu).

Possessions : robes ocres, *sceptre tentaculaire mineur* (voir appendice 1), *potion d'héroïsme*, parchemin divin de *rappel à la vie, colonne de feu* et *soins modérés*, parchemin divin de *colonne de feu* et *soins modérés*, masse d'armes lourde de maître, harnois de maître, écu en fer, arbalète légère, 10 carreaux d'arbalète, symbole du temple du Feu, *clef mineure du feu*.

Tippesh : humaine Évo6 ; FP 6 ; humanoïde de taille M (humain) ; DV 6d4+6 ; pv 21 ; Init +2 ; VD 9 m ; CA 12 (contact 12, pris au dépourvu 10) ; Att +3 corps à corps (1d4/19–20, dague) ou +5 distance (1d4/19–20, dague) ; AL LM ; JS Vig +3, Réf +4, Vol +4 ; For 11, Dex 14, Con 12, Int 15, Sag 9, Cha 10.

Compétences et dons : Alchimie +11, Concentration +10, Connaissance des sorts +11, Connaissances (mystères) +11, Connaissances (religion) +11 ; École renforcée (Évocation), Écriture de parchemins, Esquive, Extension d'effet, Préparation de potions, Robustesse.

Tippesh est sous l'effet d'*armure de mage* au moment de la rencontre. Avec *armure de mage* : CA 16 (contact 12, pris au dépourvu 14).

Sorts préparés (5/5/5/3 ; DD de base = 12 + niveau du sort) : 0 — *détection de la magie, détection du poison, lecture de la magie, manipulation à distance, résistance* ; 1er — *charme-personne* (2), *projectile magique* (2)*, *sommeil* ; 2e — *détection de l'invisibilité, dissimulation d'objets, fracassement**, sphère de feu**, ténèbres** ; 3e — *boule de feu**, éclair* (2)*.

Livre de sorts : 0 — *destruction de mort-vivant, détection de la magie, détection du poison, hébétement, illumination**, lecture de la magie, lumière**, lumières dansantes**, manipulation à distance, ouverture/fermeture, prestidigitation, réparation, résistance, signature magique, son imaginaire* ; 1er — *alarme, charme-personne, disque flottant de Tenser, projectile magique**, sommeil, verrouillage* ; 2e — *détection de l'invisibilté, dissimulation d'objets, fracassement**, lumière du jour**, sphère de feu**, ténèbres** ; 3e boule de feu**, bourrasque**, dissipation de la magie, éclair**, runes explosives.*

*Ces sorts relèvent de l'école de l'Évocation, qui est la spécialité de ce personnage. À cause d'École renforcée (Évocation), le DD de base des jets de sauvegarde contre ces sorts est de 14 + niveau du sort. École interdite : Conjuration.

Possessions : *chaussons d'araignée*, parchemin profane de *clignotement, potion de soins légers, potion de grâce féline, potion d'endurance, potion d'Intelligence*, 2 dagues, 15 po.

Urlurg : kuo-toa (m) Moi6 ; FP 6 ; humanoïde monstrueux de taille M (aquatique) ; DV 2d8+2 plus 6d8+6 ; pv 44 ; Init +6 ; VD 15 m, nage 15 m ; CA 25 (contact 16, pris au dépourvu 23) ; Att +8/+5 corps à corps (1d8+1, attaque à mains nues) ou +5/+5/+2 corps à corps (1d8+1, déluge de coups) ou +7/+2 distance (1d6+1/x3, demi-pique) ; AS attaque étourdissante ; Part amphibie, résistance à l'électricité (30), immunité contre toile d'araignée, poison, paralysie, immobilisation et chimères, vue perçante, vulnérabilité à la lumière, pouvoirs de moine, sécrétion ; AL LM ; JS Vig +8, Réf +10, Vol +11 ; For 13, Dex 14, Con 13, Int 10, Sag 16, Cha 10.

Compétences et dons : ÉConnaissances (religion) +1, Déplacement silencieux +11, Détection +4, Escalade +3, Évasion +20, Fouille +9, Perception auditive +12, quilibre +6, Saut +5 ; Arme de prédilection (attaque à main nue), Esquive, Parade de projectiles, Science de l'initiative, Science du croc-en-jambe, Vigilance, Vigueur surhumaine.

Attaque étourdissante (Ext). 6/jour ; DD 16.

Amphibie (Ext). Même si les kuo-toas respirent par des branchies, ils peuvent vivre indéfiniment à l'air libre.

Vue perçante (Ext). Les kuo-toas voient même les créatures invisibles, astrales ou éthérées lorsque celles-ci se déplacent.

Vulnérabilité à la lumière (Ext). Les kuo-toas sont aveuglés pendant 1 round s'ils se retrouvent brusquement exposés à une vive lumière (telle que celle générée par le sort *lumière du jour*). De plus, ils subissent un malus de circonstances de –1 aux jets d'attaque, de sauvegarde, de compétence et de caractéristique.

Pouvoirs de moine. Esquive totale, sérénité, chute ralentie 9 m, pureté physique.

Sécrétion (Ext). Ne sont pas affectés par les toiles d'araignée et autre forme d'entrave.

Possessions : *bracelets d'armure +2*, *broche de défense*, diamant (800 po), 3 demi-piques.

Urolaxe : gobelourse Gue4 ; FP 7 ; humanoïde de taille M (gobelinoïde) ; DV 3d8+3 plus 4d10+4 ; pv 50 ; Init +1 ; VD 9 m ; CA 18 (contact 11, pris au dépourvu 17) ; Att +13/+8 corps à corps (1d10+8/19–20, *épée bâtarde +2*) ou +7/+2 distance (1d6+4, javeline) ; Part vision dans le noir 18 m ; AL CM ; JS Vig +6, Réf +5, Vol +2 ; For 18, Dex 12, Con 13, Int 10, Sag 10, Cha 12.

Compétences et dons : Déplacement silencieux +4, Détection +4, Perception auditive +3, Saut +3 ; Arme de prédilection (épée bâtarde), Attaque en puissance, Enchaînement, Maniement des armes exotiques (épée bâtarde), Spécialisation martiale (épée bâtarde), Vigilance.

Possessions : *épée bâtarde +2*, crevice, rondache en bois, 4 javelines.

Uskathoth : troglodyte (m) Prê6 ; FP 6 ; humanoïde de taille M (reptilien) ; DV 2d8+4 plus 6d8+12 ; pv 53 ; Init +1 ; VD 6 m ; CA 27 (contact 11, pris au dépourvu 26) ; Att +8 corps à corps (1d8+2, morgenstern de maître) et +5 corps à corps (1d4+1, morsure), ou +7 distance (1d6+2, javeline) ; AS intimidation des morts-vivants 4/jour, puanteur ; Part vision dans le noir 27 m, Aliénation ; AL NE ; JS Vig +10, Réf +3, Vol +6 ; For 14, Dex 13, Con 14, Int 12, Sag 17, Cha 13.

Compétences et dons : Concentration +8, Connaissance des sorts +7, Connaissances (religion) +7, Discrétion +1*, Perception auditive +6 , Arme de prédilection (javeline), Attaques multiples, Écriture de parchemins, Esquive.

* bonus racial de +4 aux jets de Discrétion dans les rocailles ou sous la surface du sol

Puanteur (Ext). Toutes les créatures distantes de moins de 10 mètres doivent réussir un jet de Vig (DD 13) pour ne pas être prises de violentes nausées qui leur font perdre 1d6 points de For pendant 10 rounds.

Aliénation (Ext). Valeur d'Aliénation 3. Sag 20 pour détermination des sorts supplémentaires et du DD des sorts ; Sag 14 pour tous les autres jets de dés basés sur la Sag.

Sorts préparés (5/6/5/4 ; DD de base = 15 + niveau du sort) : 0 — *assistance divine*, *détection de la magie*, *résistance*, *soins superficiels* (2) ; 1er — *action aléatoire**, *arme magique*, *faveur divine* (2), *protection contre le Bien*, *soins légers* ; 2e — *aide*, *contact aliénant de Tharizdun**, *endurance*, *force de taureau*, *résistance aux énergies destructives* ; 3e — *lumière brûlante*, *malédiction*, *panoplie magique*, *rage**.

* Sort de domaine. *Divinité* : Œil élémentaire ancestral. Domaines : Terre (repousse ou détruit les créatures de l'Air, intimide ou contrôle les créatures de la Terre) ; Folie (1/jour ajouter la valeur d'Aliénation à un jet de dés basé sur la Sag).

Possessions : *gants de Dextérité +2*, *potion de soins modérés*, parchemin divin de *dissipation de la magie*, morgenstern de maître, 3 javelines, harnois, écu en fer, couteau recourbé, trois gemmes de 75 po chacune (quartz rose), clé en fer (ouvre le coffre de l'aire 223, chapitre 5), *clef mineure de la Terre*.

Virith : elfe (m) HdA4 ; FP 3 ; humanoïde de taille M (elfe) ; DV 4d8 ; pv 20 ; Init +3 ; VD 9 m ; CA 17 (contact 13, pris au dépourvu 14) ; Att +8 corps à corps (1d8+4/19–20, épée longue de maître) ou +7 distance (1d8+3/x3, arc composite long de force de maître [bonus de For +3]) ; Part immunité contre les sorts et les effets de type sommeil, vision nocturne, bonus racial de +2 aux jets de sauvegarde contre les sorts et les effets magiques de l'école des enchantements ; AL CM ; JS Vig +4, Réf +4, Vol +1 ; For 16, Dex 16, Con 11, Int 9, Sag 10, Cha 12.

Compétences et dons : Détection +2, Équitation (cheval) +4, Fouille +1, Intimidation +5, Perception auditive +2, Saut +5 ; Tir à bout portant, Tir de précision.

Possessions : arc composite long de force de maître (bonus de For +3), 20 flèches de maître, chemise de mailles en mithral, épée longue de maître, *potion de flou*, *potion d'endurance*, *plume de Quaal* (*oiseau*).

Vranthis : dragon vert adolescent (m) ; FP 7 ; dragon de taille G (Air) ; DV 14d12+42 ; pv 133 ; Init +4 ; VD 12 m, vol 45 m (médiocre), nage 12 m ; CA 22 (contact 9, pris au dépourvu 22) ; Att +17 corps à corps (2d6+4, morsure) et +12 corps à corps (1d8+2, 2 griffes) et +12 corps à corps (1d6+2, 2 ailes) et +12 corps à corps (1d8+6, coup de queue) ; Esp/All 1,50 m x 3 m/3 m ; AS souffle ; Part vision aveugle 16 m, immunité contre les sorts et les effets de type sommeil, la paralysie et l'acide, sens surdéveloppés, vision nocturne, respiration aquatique ; AL LM ; JS Vig +12, Réf +9, Vol +11 ; For 19, Dex 10, Con 17, Int 14, Sag 15, Cha 14.

Compétences et dons : Bluff +16, Concentration +17, Connaissance des sorts +16, Connaissances (religion) +16, Détection +16, Diplomatie +18, Discrétion –4, Évasion +14, Fouille +16, Intimidation +4, Perception auditive +16 ; Attaque en puissance, Attaque en vol, Destruction d'arme, Science de l'initiative.

Souffle (Sur). Cône de 12 m de gaz acide, 8d6 points dégâts d'acide, jet de Réf pour demi-dégâts (DD 20).

Respiration aquatique (Ext). Vranthis peut respirer sous l'eau indéfiniment et peut utiliser son souffle et ses autres pouvoirs en restant totalement immergé.

Sens surdéveloppés (Ext). Inclus vision dans le noir 120 m.

Sorts connus (5/5 ; DD de base = 12 + niveau du sort) : 0 — *détection de la magie*, *lecture de la magie*, *manipulation à distance*, *signature magique* ; 1er — *armure de mage*, *pattes d'araignée*.

Zert : humain Gue8 ; FP 8 ; humanoïde de taille M (humain) ; DV 8d10+8 ; pv 52 ; Init +6 ; VD 6 m ; CA 17 (contact 10, pris au dépourvu 17) ; Att +11/+6 corps à corps (1d6+6/17–20 et 1d6 *feu*, *épée courte +1 de feu*) et +12/+7 corps à corps (1d6+5/19–20, *épée du Feu*) ; AL CM ; JS Vig +7, Réf +4, Vol +1 ; For 17, Dex 15, Con 12, Int 13, Sag 9, Cha 10.

Compétences et dons : Dressage +7, Équitation (cheval) +5, Escalade +7, Natation +7, Saut +7 ; Ambidextrie, Arme de prédilection (épée courte), Attaque en puissance, Combat à deux armes, Enchaînement, Esquive, Science de l'initiative, Science du critique (épée courte), Spécialisation martiale (épée courte).

Possessions : *épée du Feu*, *épée courte +1 de feu*, *potion d'endurance*, armure à plaques, *clef mineure du feu*, clé en fer (ouvre le coffre de l'aire 116, chapitre 5).

LES FANUMS EXTERNE ET INTERNE

Demi-dragon (noir ou bleu)/Demi-tyrannosaure : FP 10 ; dragon de taille TG (Eau ou Terre) ; DV 18d12+90 ; pv 194 (noir) ou 199 (bleu) ; Init +5 ; VD 12 m ; CA 22 (contact 9, pris au dépourvu 21) ; Att +24 corps à corps (5d8+13, morsure) et +19 corps à corps (2d8+6, 2 griffes) ; Esp/All 3 m x 3 m/4,50 m ; AS souffle, étreinte, engloutissement ; Part vision dans le noir 18 m, immunité à l'acide (noir) ou l'électricité (bleu), immunité contre les sorts et les effets de type sommeil et la paralysie, vision nocturne, odorat ; AL CM ; JS Vig +16, Réf +12, Vol +8 ; For 36, Dex 12, Con 21, Int 4, Sag 15, Cha 12.

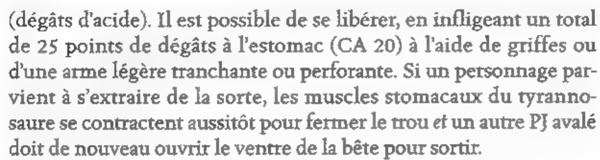
Compétences et dons : Déplacement silencieux +10, Détection +22 ; Vigilance, Discrétion –7, Perception auditive +22, Attaque en puissance, Enchaînement, Science de l'initiative.

Souffle (Ext). 1/jour (noir) — trait d'acide de 18 m, 6d4 points de dégâts d'acide, jet de Réf pour demi-dégâts (DD 17) ; ou 1/jour (bleu) — trait d'électricité de 18 m, 6d8 points de dégâts d'électricité, jet de Réf pour demi-dégâts (DD 18).

Étreinte (Ext). Pour pouvoir utiliser cette capacité, le tyrannosaure doit réussir une attaque de morsure. S'il parvient à maintenir sa prise, il peut tenter d'utiliser son pouvoir d'engloutissement.

Engloutissement (Ext). Le tyrannosaure peut avaler un adversaire de taille M ou moins qu'il a agrippé en remportant un jet de lutte opposé. Chaque round, la créature avalée subit 2d8+8 points de dégâts contondants occasionnés par les violentes contractions de l'estomac du dinosaure, plus 8 points dus aux sucs gastriques





(dégâts d'acide). Il est possible de se libérer, en infligeant un total de 25 points de dégâts à l'estomac (CA 20) à l'aide de griffes ou d'une arme légère tranchante ou perforante. Si un personnage parvient à s'extraire de la sorte, les muscles stomacaux du tyrannosaure se contractent aussitôt pour fermer le trou *et* un autre PJ avalé doit de nouveau ouvrir le ventre de la bête pour sortir.

L'estomac du tyrannosaure peut contenir deux créatures de taille M, huit de taille P ou trente-deux de taille TP ou inférieure.

Gardes d'élite : humain, humaine HdA4 ; FP 3 ; humanoïde de taille M (humain) ; DV 4d8+8 ; pv variable (voir description) ; Init +1 ; VD 6 m ; CA 21 (contact 11, pris au dépourvu 20) ; Att +9 corps à corps (1d10+3/19–20, épée bâtarde de maître) ou +6 distance (1d8+3/x3, arc composite long de force de maître [bonus de For +3]) ; AL NE ; JS Vig +6, Réf +2, Vol +2 ; For 16, Dex 13, Con 14, Int 11, Sag 12, Cha 8.

Compétences et dons : Escalade +3, Intimidation +6, Saut +3 ; Arme de prédilection (épée bâtarde), Attaque en puissance, Maniement des armes exotiques (épée bâtarde).

Possessions : harnois de maître, épée bâtarde de maître, écu en bois, arc composite long de force de maître (bonus de For +3), 20 flèches, *potion de soins modérés*.

Gardes minotaures : minotaure (m) Barb2 ; FP 4 ; humanoïde monstrueux de taille G ; DV 6d8+12 plus 2d12+4 ; pv variable (voir description) ; Init –1 ; VD 12 m ; CA 18 (contact 8, pris au dépourvu 18) ; Att +14/+9 corps à corps (2d8+6/x3, grande hache de maître de taille TG) et +8 corps à corps (1d8+3, cornes) ; All 3 m ; AS charge, rage de berserker ; Part instinct, odorat, esquive instinctive (bonus de Dex à la CA même lorsque pris au dépourvu) ; AL CM ; JS Vig +9, Réf +4, Vol +5 ; For 22, Dex 8, Con 15, Int 6, Sag 10, Cha 7.

Compétences et dons : Détection +10, Discrétion –6, Fouille +6, Intimidation +7, Perception auditive +10, Saut +7 ; Attaque en puissance, Vigueur surhumaine.

Charge (Ext). En plus des effets habituels de la charge, le coup de cornes du minotaure inflige 4d6+9 points de dégâts (or 4d6+12 lorsqu'il est enragé).

Rage de berserker (Ext). 1/jour — pv +16 ; CA 16 (contact 6, pris au dépourvu 16) ; Att +16/+11 corps à corps (2d8+8/x3, grande hache de maître de taille TG) et +10 corps à corps (1d8+5, coup de cornes) ; JS Vig +11, Vol +7 ; For 26, Con 19. Saut +9. Durée de 7 rounds, puis fatigué.

Instinct (Ext). Immunisé contre le sort *dédale*, ne peut se perdre, suit ses proies à la trace et n'est jamais pris au dépourvu.

Possessions : grande hache de maître de taille TG, *chemise de mailles +1, potion de rapidité*.

Monteurs d'arachnophages : humain, humaine HdA2 ; FP 1 ; humanoïde de taille M (humain) ; DV 2d8+4 ; pv variable (voir description) ; Init +1 ; VD 6 m ; CA 18 (contact 11, pris au dépourvu 17) ; Att +5 corps à corps (1d10+2/19–20, épée bâtarde de maître) ou +5 distance (1d8+2/x3, arc composite long de force de maître [bonus de For +2]) ; AL NE ; JS Vig +5, Réf +1, Vol –1 ; For 15, Dex 13, Con 14, Int 11, Sag 8, Cha 12.

Compétences et dons : Dressage +6, Équitation +8 (arachnophage), Intimidation +6 ; Arme de prédilection (arc composite long), Maniement des armes exotiques (épée bâtarde).

Possessions : cuirasse de maître, épée bâtarde de maître, écu en bois, arc composite long de force de maître (bonus de For +2), 20 flèches, *potion de soins modérés*.

Athémal : halfelin Com2 ; FP 1 ; humanoïde de taille P (halfelin) ; DV 2d4+2 ; pv 8 ; Init +3 ; VD 6 m ; CA 14 (contact 14, pris au dépourvu 11) ; Att +2 corps à corps (1d4, bras gauche démoniaque) ou +4 distance ; AS bras gauche démoniaque ; Part bonus racial de +1 au jet d'attaque avec toutes les armes de jet, bonus de moral de +2 aux jets de sauvegarde contre la terreur ; AL NB ; JS Vig +3, Réf +4, Vol +1 ; For 10, Dex 17, Con 14, Int 10, Sag 10, Cha 8.

Compétences et dons : Déplacement silencieux +5, Détection +2, Discrétion +7, Escalade +2, Natation +3, Perception auditive +2, Profession (boulanger) +7, Saut +2 ; Talent (Profession [boulanger]).

Bras gauche démoniaque (Ext). Un bras gauche démoniaque est long et flexible comme une vrille, avec une griffe rudimentaire à trois doigts à l'extrémité. Lorsqu'elle est vide, cette « main » permet au personnage de faire des attaques (comme noté précédemment). Les armes utilisées dans cette main souffrent d'un malus à l'attaque de –2. Une fois par jour, le personnage peut jeter un *projectile magique* comme un magicien de niveau 5. Athémal souffre d'un affaiblissement temporaire de 3 points de Sag au total à cause de la présence de ce bras.

Voir l'encadré Inconvénients des greffes démoniaques, page 115 pour plus d'informations.

Possessions : aucune.

Daagra : annis (f) Rôd5 ; FP 9 ; humanoïde monstrueux de taille G ; DV 7d8+14 plus 5d10+10 ; pv 83 ; Init +5 ; VD 12 m ; CA 26 (contact 10, pris au dépourvu 25) ; Att +19 corps à corps (1d6+8, 2 griffes) et +14 corps à corps (1d6+4, morsure), ou +12/+7/+2 distance (2d6/x3, arc long de taille TG) ; All 3 m ; AS ennemi juré (humains +2 ; elfes +1), étreinte, éventration, furie ; Part combat avec deux armes, pouvoirs magiques, peau d'acier ; RM 19 ; AL CM ; JS Vig +8, Réf +7, Vol +7 ; For 26, Dex 12, Con 14, Int 13, Sag 13, Cha 11.

Compétences et dons : Concentration +12, Déplacement silencieux +8, Détection +11, Discrétion +7, Fouille +9, Perception auditive +11, Sens de la nature +9 ; Attaque en puissance, Combat en aveugle, Magie de guerre, Pistage, Science de l'initiative, Vigilance.

Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, l'annis doit toucher une créature de taille G ou moins à l'aide d'un coup de griffes.

Éventration (Ext). Si l'annis touche à l'aide de ses deux coups de griffes au cours du même round, elle plante ses longs ongles dans l'abdomen de son adversaire et le déchire violemment, occasionnant 2d6+16 points de dégâts supplémentaires à sa victime.

Furie (Ext). Quand l'annis a réussi à agripper sa proie, elle la touche automatiquement à l'aide de toutes ses attaques chaque fois qu'elle remporte un jet de lutte opposé.

Combat avec deux armes. Dispose d'Ambidextrie et de Combat à deux armes lorsqu'elle porte une armure légère ou pas d'armure du tout.

Pouvoirs magiques. 3/jour — *changement d'apparence, nappe de brouillard* (tous deux comme un Ens8). DD = 10 + niveau du sort.

Peau d'acier (Ext). La peau de l'annis est tellement résistante que les attaques tranchantes et perforantes lui font moins mal que la normale (–1 point de dégât par coup). À l'inverse, ses os fragiles souffrent davantage des attaques portées à l'aide d'armes contondantes (+1 point de dégâts par coup). Considérez que les armes faisant partie de plusieurs catégories (comme la morgenstern) sont des armes contondantes contre l'annis.

Sorts préparés (1 ; DD de base = 11 + niveau du sort) : 1[er] — *morsure magique*.

Possessions : *potion d'endurance, potion d'héroïsme, chemise de mailles +2*, arc long de taille TG, 12 flèches, bracelet de platine (200 po).

Dirasse : drow (m) Mag10 ; FP 11, humanoïde de taille M (elfe) ; DV 10d4 ; pv 37 ; Init +4 ; VD 9 m ; CA 18 (contact 16, pris au dépourvu 14) ; Att +4 corps à corps (1d4–1/19–20, dague) ou +9 distance (1d4/19–20, arbalète de poing) ; AS pouvoirs magiques ; Part vulnérabilité à la lumière ; RM 22 ; AL CM ; JS Vig +5, Réf +10, Vol +8 ; For 9, Dex 18, Con 11, Int 21, Sag 10, Cha 13.

Compétences et dons : Concentration +14, Connaissance des sorts +18, Connaissances (mystères) +18, Connaissances (plans) +18, Déplacement silencieux +10, Détection +2, Diplomatie +6, Discrétion +6, Fouille +7, Perception auditive +2, Scrutation +18 ; Création d'objets merveilleux, Écriture de parchemins, Esquive, Extension d'effet, Incantation silencieuse, Incantation statique,

Maniement des armes exotiques (arbalète de poing), Préparation de potions.

Dirasse est sous l'effet de *grâce féline, armure de mage et endurance* (de Maracla) au moment de la rencontre. Avec *grâce féline, armure de mage et endurance* : pv 47 ; Init +6 ; CA 22 (contact 18, pris au dépourvu 16) ; Att +11 distance ; JS Vig +6 ; Dex 22, Con 14. Concentration +15, Discrétion +8, Déplacement silencieux +12.

Pouvoirs magiques **(Mag)**. 1/jour — *lueur féerique, lumières dansantes, ténèbres* (tous lancés comme un Ens10). DD = 11 + niveau du sort.

Vulnérabilité à la lumière (Ext). Une vive lumière (telles que les rayons du soleil ou l'effet du sort *lumière du jour*) aveugle les drows pendant 1 round. De plus, ils subissent un malus de circonstances de –1 aux jets d'attaque, de sauvegarde, de compétence et de caractéristique.

Sorts préparés (4/6/5/4/4/3 ; DD de base = 15 + niveau du sort) : 0 — *détection de la magie, hébétement, lecture de la magie, rayon de givre* ; 1er — *alarme, armure de mage* (2)*, *bouclier, couleurs dansantes, projectile magique* ; 2e — *flèche acide de Melf, flou, grâce féline**, *lévitation, toile d'araignée* ; 3e — *antidétection, éclair* (2), *image accomplie* ; 4e — *invisibilité suprême* (2), *peau de pierre, tempête de grêle* ; 5e — *cône de froid, convocation de monstres V, éclair* à effet étendu.

Possessions : *bandeau d'intelligence +4, amulette d'armure naturelle +2, cape de résistance +1, potion de rapidité, potion de soins importants*, parchemin profane de *projectile magique* à incantation statique et silencieuse, *passe-muraille et détection de l'invisibilité*, parchemin profane de *mur de feu, porte dimensionnelle, dissipation de la magie et projectile magique* à effet étendu, dague, arbalète de poing, 10 carreaux d'arbalète, 3 doses de venin de guêpe géante (jet de Vig DD 18 ; 1d6 Dex/1d6 Dex), 16 pp.

Erdso : humain Moi8 ; FP 8 (actuellement 7 sans équipement) ; humanoïde de taille M (humain) ; DV 8d8+8 ; pv 50 ; Init +3 ; VD 15 m ; CA 13 (contact 13, pris au dépourvu 10) ; Att +10/+7 corps à corps (1d10, attaque à mains nues) ou +8/+8/+5 corps à corps (1d10, déluge de coups) ; AS attaque étourdissante ; Part pouvoirs de moine ; AL LN ; JS Vig +7, Réf +9, Vol +4 ; For 10, Dex 17, Con 12, Int 8, Sag 6, Cha 10.

Compétences et dons : Acrobaties +14, Déplacement silencieux +14, Détection +0, Équilibre +5, Escalade +11, Perception auditive +11 ; Arme de prédilection (attaque à mains nues), Botte secrète (attaque à mains nues), Esquive, Parade de projectiles, Science du croc-en-jambe, Vigilance.

Attaque étourdissante (Ext). 8/jour ; DD 9.

Pouvoirs de moine. Esquive totale, sérénité, chute ralentie 15 m, pureté physique, plénitude physique, envol du héron.

Possessions : aucune (détenues par Yrthuk Innar).

Festalon Girrot : elfe (m) Prê7 ; FP 7 (actuellement 6 sans équipement) ; humanoïde de taille M (elfe) ; DV 7d8 ; pv 32 ; Init +1 ; VD 9 m ; CA 11 (contact 11, pris au dépourvu 10) ; Att +7 corps à corps (1d3+2 temporaire, attaque à mains nues) ; AS renvoi des morts-vivants 5/jour ; Part immunité contre les sorts et les effets de type sommeil, vision nocturne, bonus racial de +2 aux jets de sauvegarde contre les sorts et les effets magiques de l'école des enchantements ; AL CB ; JS Vig +5, Réf +5, Vol +8 ; For 14, Dex 12, Con 10, Int 13, Sag 17, Cha 15.

Compétences et dons : Concentration +10, Connaissances (religion) +11, Détection +5, Fouille +3, Perception auditive +5, Premiers secours +13 ; Arme de prédilection (morgenstern), Création de baguettes magiques, Réflexes surhumains.

Sorts préparés (6/6/5/4/2 ; DD de base = 13 + niveau du sort) : Aucun actuellement.

Divinité : Ehlonna. Domaines : Bien (jette les sorts du Bien au niveau 8) , Soleil (1/jour renvoi suprême des morts-vivants).

Possessions : aucune (détenues par Yrthuk Innar).

Hédrack : humain Prê14 ; FP 14, humanoïde de taille M (humain) ; DV 14d8+28* ; pv 102 ; Init +0 ; VD 6 m ; CA 24 (contact 10, pris au dépourvu 24) ; Att +13/+8 corps à corps (1d8+1, masse d'armes lourde de maître) ou +9 corps à corps (6, 3 tentacules du *sceptre tentaculaire mineur*) ou +10 distance (1d8/19–20, arbalète légère) ; AS intimidation des morts-vivants 4/jour ; Part Aliénation ; AL CM ; JS Vig +11*, Réf +4, Vol +11 ; For 13*, Dex 10, Con 15*, Int 15, Sag 21, Cha 13.

Compétences et dons : Concentration +19, Connaissance des sorts +18, Connaissances (mystères) +18, Connaissances (religion) +18, Détection +9, Perception auditive +9 ; Arme de prédilection (masse d'armes lourde), Attaque en puissance, Écriture de parchemins, Enchaînement, Extension d'effet, Vigilance.

Hédrack est sous l'effet de *force de taureau et endurance* au moment de la rencontre. Avec *force de taureau et endurance* : pv 130, Att +15/+10 (1d8+3, masse d'armes lourde de maître) ; JS Vig +13 ; For 16, Con 18. Concentration +21.

Aliénation (Ext). Valeur d'Aliénation 7. Sag 28 pour détermination des sorts supplémentaires et du DD des sorts ; Sag 14 pour tous les autres jets de dés basés sur la Sag.

Sorts préparés (6/9/8/7/7/6/5/4 ; DD de base = 19 + niveau du sort) : 0 — *assistance divine, détection de la magie, lecture de la magie, lumière, résistance, soins superficiels* ; 1er — *action aléatoire**, *anathème, bénédiction, bouclier de la foi, faveur divine, injonction, protection contre le Bien, sanctuaire, soins légers* ; 2e — *arme spirituelle, endurance, force de taureau, fracassement**, *immobilisation de personne, mise à mort, silence, soins modérés* ; 3e — *convocation de monstres III, dissipation de la magie, panoplie magique, prière, protection contre les énergies destructives, rage**, *soins importants* ; 4e — *arme magique supérieure, confusion**, *convocation de monstres IV, immunité contre les sorts, liberté de mouvement, puissance divine, soins intensifs* ; 5e — *cercle de douleur**, *colonne de feu, exécution, fléau d'insectes, injonction suprême, rejet du Bien* ; 6e — *assassin imaginaire**, *barrière de lames, dissipation suprême, mise à mal, mot de rappel* ; 7e — *blasphème, désintégration**, *destruction, scrutation ultime*.

* Sort de domaine. *Divinité* : Tharizdun. Domaines : Destruction (1/jour châtiment, +4 attaque, +14 dégâts) ; Folie (1/jour ajouter la valeur d'Aliénation à un jet de dés basé sur la Sag).

Possessions : robes ocres, *sceptre tentaculaire mineur, perle de Sagesse +2, harnois +1, amulette d'armure naturelle +2, écu en acier +1*, parchemin divin de *guérison suprême, mise à mal et résistance à la magie*, parchemin divin de *vision lucide, médaillon de contact* (voir appendice 1), masse d'armes lourde de maître, arbalète légère, 10 carreaux d'arbalète, 15 pp, 68 po, symbole sacré (obex).

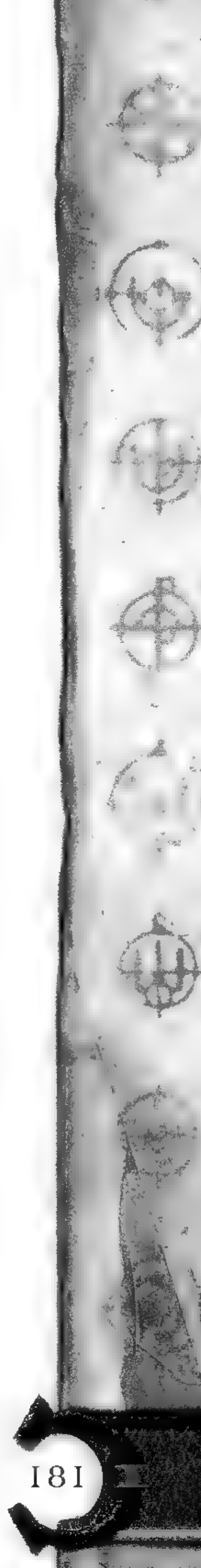
Kymone : jeune dragon rouge adulte (f) ; FP 12 ; dragon de taille TG (*feu*) ; DV 19d12+95 ; pv 218 ; Init +4 ; VD 12 m, vol 45 m (médiocre) ; CA 26 (contact 9, pris au dépourvu 26) ; Att +27 corps à corps (2d8+10, morsure) et +22 corps à corps (2d6+5, 2 griffes) et +22 corps à corps (1d8+5, 2 ailes) et +22 corps à corps (2d6+15, coup de queue), ou +27 corps à corps (2d8+15, écrasement) ; Esp/All 3 m x 6 m/3 m ; AS souffle, présence terrifiante ; Part vision aveugle 45 m, réduction des dégâts 5/+1, créature du Feu, immunité contre les sorts et les effets de type sommeil et la paralysie, sens surdéveloppés, localisation d'objet ; RM 19 ; AL CM ; JS Vig +16, Réf +11, Vol +13 ; For 31, Dex 12, Con 22, Int 15, Sag 14, Cha 15.

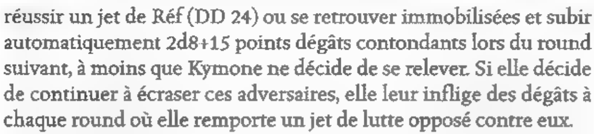
Compétences et dons : Bluff +21, Concentration +24, Connaissance des sorts +21, Connaissances (religion) +21, Détection +21, Diplomatie +23, Discrétion –8, Fouille +21, Intimidation +4, Perception auditive +21, Saut +29, Scrutation +21 ; Attaque en puissance, Attaque en vol, Capture, Destruction d'arme, Science de l'initiative.

Souffle (Sur). Cône de feu de 15 mètres, 10d10 points de dégât de feu, jet de Réf pour demi-dégâts (DD 24).

Présence terrifiante (Ext). Portée de 45 m range ; les créatures doivent réussir un jet de Vol (DD 21) ou devenir paniquées pendant 4d6 rounds (si elles ont 4 DV ou moins) ou secoués pour 4d6 rounds (si elles ont 5 DV ou plus).

Écrasement (Ext). L'attaque de Kymone n'est efficace que contre des opposants de taille P ou plus petite. Toutes les créatures se trouvant sous le corps du dragon sont affectées et elles doivent





réussir un jet de Réf (DD 24) ou se retrouver immobilisées et subir automatiquement 2d8+15 points dégâts contondants lors du round suivant, à moins que Kymone ne décide de se relever. Si elle décide de continuer à écraser ces adversaires, elle leur inflige des dégâts à chaque round où elle remporte un jet de lutte opposé contre eux.

Capture (Ext). Si Kymone touche un adversaire de taille TP ou plus petite avec sa morsure ou de taille P ou plus petite avec une griffe, elle peut tenter de débuter une lutte au prix d'une action libre. Un adversaire agrippé subit automatiquement les dégâts de la morsure ou de la griffe (selon ce qui est approprié) chaque round. Si Kymone décide de ne pas se déplacer et de n'exécuter aucune autre action au cours du round, sa morsure inflige même automatiquement des dégâts doublés au malheureux pris entre ses crocs. Enfin, ce dernier n'a pas droit au moindre jet de sauvegarde si elle décide de souffler.

Créature du Feu (Ext). Immunisée contre le feu, le froid lui inflige des dégâts doublés, sauf en cas de jet de sauvegarde réussi.

Sens surdéveloppés (Ext). Inclus vision dans le noir 150 m.

***Localisation d'objet* (Mag).** 5/jour (comme un Ens5).

Sorts connus (6/7/5 ; DD de base = 12 + niveau du sort) : 0 — *détection de la magie, lecture de la magie, manipulation à distance, ouverture/fermeture, signature magique, son imaginaire* ; 1[er] — *alarme, armure de mage, coup au but, soins légers* ; 2[e] — *invisibilité, soins modérés*.

La Troisième : demi-élémentaire de l'Air/demi humaine Prê8/Rêv5 ; FP 15 ; extérieur de taille M ; DV 8d8+24 plus 5d8+18 ; pv 133 ; Init +4 ; VD 9 m ; CA 23 (contact 16, pris au dépourvu 19) ; Att +13/+8 corps à corps (1d10+4/19 20 [+1d10 froid sur critique], *fléau d'armes lourd +1 de froid intense*) ; AS froideur de l'âme, savoir sombre, ululement aliénant, intimidation des morts-vivants 6/jour ; Part communion noire, secrets, pouvoirs de demi-élémentaire, Aliénation ; AL CM ; JS Vig +11, Réf +9, Vol +12 ; For 14, Dex 19, Con 18, Int 16, Sag 19, Cha 17.

Compétences et dons : Concentration +20, Connaissance des sorts +19, Connaissances (mystères) +18, Connaissances (religion) +19, Diplomatie +5, Fouille +8, Intimidation +15 ; Arme de prédilection (fléau d'armes lourd), École renforcée (Nécromancie), Esquive, Réflexes surhumains, Volonté de fer.

La Troisième est sous l'effet de *force de taureau* et *endurance* au moment de la rencontre. Avec *force de taureau* et *endurance* : pv 159 ; Att +14/+9 corps à corps (1d10+5/19–20 [+1d10 froid sur critique], *fléau d'armes lourd +1 de froid intense*) ; JS Vig +13 ; For 17, Con 22. Concentration +22.

Froideur de l'âme (Sur). Peut effectuer une attaque de contact contre une créature vivante et lui infliger 3d8 points de dégâts. Ce pouvoir peut être utilisé en conjonction d'un sort de *blessure* mais est annulé si la victime porte une *robe pourpre de Tharizdun*.

Savoir sombre (Sur). 1/jour révéler le secret d'une créature. La cible doit réussir un jet de Vol (DD 20) ou être étourdie pour 1d3 rounds.

***Ululement aliénant* (Mag).** 1/jour, au prix d'une action simple, le rêveur d'apocalypse peut pousser un ululement qui affecte toutes les créatures vivantes se trouvant dans un rayon de 15 mètres. Les victimes doivent réussir un jet de Vol (DD 20) sous peine de se tenir immobile (comme hébétée) pendant 1 round.

***Communion noire* (Mag).** 1/semaine, peut accomplir un rituel qui lui permet d'acquérir des connaissances de son dieu. Le rituel dure toute une nuit et inclut un sacrifice humain dans un temple (voir appendice 2).

Secrets. Vitalité contre nature (+3 pv), folie profonde (+2 à la valeur d'Aliénation), pacte maudit (1/semaine, l'utilisation de n'importe quel sort d'allié d'outreplan est gratuite).

***Pouvoirs de demi-élémentaire* (Mag).** 1/jour — *brume de dissimulation, mur de vent, état gazeux, marche dans les airs, contrôle des vents, éclair multiple, contrôle du climat*. DD = 13 + niveau du sort. *Immunité au froid et aux maladies*. Bonus racial de +4 aux jets de sauvegarde contre le poison.

Aliénation (Ext). Valeur d'Aliénation 8. Sag 27 pour détermination des sorts supplémentaires et du DD des sorts ; Sag 11 pour tous les autres jets de dés basés sur la Sag.

Sorts préparés (6/8/8/7/7/5/4/3 ; DD de base = 18 + niveau du sort) : 0 — *assistance divine, détection de la magie, lumière, résistance* (2), *soins superficiels* ; 1[er] — *action aléatoire, armure de mage**, *bouclier de la foi, bouclier entropique, faveur divine, injonction, protection contre le Bien, soins légers* ; 2[e] — *arme spirituelle, endurance, force de taureau, immobilisation de personne, projectile magique**, *silence, soins modérés, ténèbres* ; 3[e] — *cécité/surdité, dissipation de la magie, explosion de force**, *malédiction, panoplie magique, protection contre les énergies destructives, soins importants* ; 4[e] — *détection du mensonge, don des langues, liberté de mouvement, neutralisation du poison, puissance divine, renvoi, sphère d'isolement d'Otiluke** ; 5[e] — *exécution*† (2), *injonction suprême, mur de force**, *résistance à la magie, vision lucide* ; 6[e] — *bannissement, champs de force**, *guérison suprême, mise à mal*† ; 7[e] — *blasphème, cage de force**, *destruction*†.

* Sort de domaine. *Divinité* : Tharizdun. Domaines : Forces (1/jour lancer à nouveau un jet de dégâts d'une arme, d'un sort ou d'un pouvoir) ; Folie (1/jour ajouter la valeur d'Aliénation à un jet de dés basé sur la Sag).

† À cause d'École renforcée (Nécromancie), le DD de base des jets de sauvegarde contre ces sorts est de 20 + niveau du sort.

Possessions : *fléau d'armes lourd +1 de froid intense, bracelets d'armure +4, amulette d'armure naturelle +3, anneau de protection +2, torche de révélation* (et 4 cônes d'*encens des songes*) (voir appendice 1), *encensoir noir* (et 5 boules d'*encens des songes*) (voir appendice 1), boucles d'oreilles (400 po), symbole sacré (obex).

Le Premier : humain Prê10/Rêv5 ; FP 15 ; humanoïde de taille M (humain) ; DV 10d8+30 plus 5d8+15 ; pv 128 ; Init +5 ; VD 6 m ; CA 29 (contact 13, pris au dépourvu 28) ; Att +15 corps à corps (9, 6 tentacules du *sceptre tentaculaire majeur*) ou +13/+8 corps à corps (attaque de contact) ; AS froideur de l'âme, savoir sombre, ululement aliénant, intimidation des morts-vivants 5/jour ; Part communion noire, secrets, Aliénation ; AL CM ; JS Vig +13, Réf +9, Vol +17 ; For 16, Dex 13, Con 16, Int 17, Sag 21, Cha 15.

Compétences et dons : Concentration +21, Connaissance des sorts +21, Connaissances (mystères) +21, Connaissances (religion) +21, Perception auditive +11, Premiers secours +15 , École renforcée (Nécromancie), Esquive, Quintessence des sorts, Réflexes surhumains, Science de l'initiative, Souplesse du serpent, Volonté de fer.

Froideur de l'âme (Sur). Peut effectuer une attaque de contact contre une créature vivante et lui infliger 3d8 points de dégâts. Ce pouvoir peut être utilisé en conjonction d'un sort de *blessure* mais est annulé si la victime porte une *robe pourpre de Tharizdun*.

Savoir sombre (Sur). 1/jour révéler le secret d'une créature. La cible doit réussir un jet de Vol (DD 20) ou être étourdie pour 1d3 rounds.

***Ululement aliénant* (Mag).** 1/jour, au prix d'une action simple, le rêveur d'apocalypse peut pousser un ululement qui affecte toutes les créatures vivantes se trouvant dans un rayon de 15 mètres. Les victimes doivent réussir un jet de Vol (DD 20) sous peine de se tenir immobile (comme hébétée) pendant 1 round.

***Communion noire* (Mag).** 1/semaine, peut accomplir un rituel qui lui permet d'acquérir des connaissances de son dieu. Le rituel dure toute une nuit et inclut un sacrifice humain dans un temple (voir appendice 2).

Secrets. Vitalité contre nature (+3 pv), malédiction de puissance (considérez-le comme niveau 16 lorsqu'il jette des sorts du Mal), allégeance à la mort (+1 au DD des effets de mort).

Aliénation (Ext). Valeur d'Aliénation 7. Sag 28 pour détermination des sorts supplémentaires et du DD des sorts ; Sag 14 pour tous les autres jets de dés basés sur la Sag.

Sorts préparés (6/9/8/8/7/7/5/4/3 ; DD de base = 19 + niveau du sort) : 0 — *sdétection de la magie, lumière, oins superficiels, réparation, résistance* (2) ; 1[er] — *action aléatoire**, *bouclier de la foi, bouclier entropique, brume de dissimulation, compréhension des langages, imprécation, injonction, protection contre le Bien, soins légers* ; 2[e] — *arme spirituelle, contact aliénant de Tharizdun**, *force de taureau, immobilisation de personne* (2), *mise à mort*†, *silence, ténèbres* ; 3[e] *dissipation de la magie,*

*malédiction, négation de l'invisibilité, panoplie magique, protection contre les énergies destructives, rage**, soins importants* (2) ; 4ᵉ — *confusion**, *détection du mensonge, immunité contre les sorts, neutralisation du poison, protection contre la mort*†, *renvoi, restauration* ; 5ᵉ — *cercle de douleur**††, *colonne de feu, exécution*††, quintessence *d'endurance, rejet du Bien, résistance à la magie, vision lucide* ; 6ᵉ — *assassin imaginaire**††, *barrière de lames, dissipation suprême, guérison suprême, passage dans l'éther* ; 7ᵉ — *blasphème, désintégration**††, *destruction*†† (2) ; 8ᵉ — *aura maudite, hurlement aliénant de Tharizdun**, quintessence de *colonne de feu.*

* Sort de domaine. *Divinité* : Tharizdun. Domaines : Destruction (1/jour châtiment, +4 attaque, +15 dégâts) ; Folie (1/jour ajouter la valeur d'Aliénation à un jet de dés basé sur la Sag).

†À cause d'École renforcée (Nécromancie), le DD de base des jets de sauvegarde contre ces sorts est de 20 + niveau du sort.

††À cause du pouvoir d'allégeance à la mort, le DD de base des jets de sauvegarde contre ces sorts est de 21 + niveau du sort.

Possessions : Sceptre tentaculaire majeur (voir appendice 1), *harnois +2, écu en fer +2, amulette d'armure naturelle +2, heaume de protection +2* (comme l'*anneau*), *cape de résistance +2, chapelet de prières* (*karma*), *torche de révélation* (et 6 cônes d'*encens des songes* ; voir appendice 1), *encensoir noir* (et 4 boules d'*encens des songes* ; voir appendice 1), *potion de rapidité*, bague (200), symbole sacré (obex).

Maracla : drow (f) Prê9 ; FP 10, humanoïde de taille M (elfe) ; DV 9d8 ; pv 44 ; Init +2 ; VD 6 m ; CA 21 (contact 12, pris au dépourvu 19) ; Att +8/+3 corps à corps (1d8+1, masse d'armes lourde de maître) ou +8 distance (1d4/19–20, arbalète de poing) ; AS intimidation des morts-vivants 5/jour, pouvoirs magiques ; Part Aliénation, vulnérabilité à la lumière ; RM 21 ; AL CM ; JS Vig +6, Réf +5, Vol +8 ; For 12, Dex 14, Con 10, Int 13, Sag 18, Cha 15.

Compétences et dons : Concentration +12, Connaissance des sorts +13, Connaissances (religion) +13, Détection +4, Fouille +3, Perception auditive +4 ; Écriture de parchemins, Extension d'effet, Maniement des armes exotiques (arbalète de poing), Préparation de potions.

Maracla est sous l'effet de *force de taureau* au moment de la rencontre. Avec *force de taureau* : Att +10/+5 corps à corps (1d8+3, masse d'armes lourde de maître) ; For 16. De plus, elle lance *endurance* sur Dirasse chaque jour.

Pouvoirs magiques (**Mag**). 1/jour — *lumières dansantes, ténèbres, lueur féerique* (tous comme un Ens9). DD = 12 + niveau du sort.

Aliénation (Ext). Valeur d'Aliénation 4. Sag 22 pour détermination des sorts supplémentaires et du DD des sorts ; Sag 14 pour tous les autres jets de dés basés sur la Sag.

Vulnérabilité à la lumière (Ext). Une vive lumière (telles que les rayons du soleil ou l'effet du sort *lumière du jour*) aveugle les drows pendant 1 round. De plus, ils subissent un malus de circonstances de –1 aux jets d'attaque, de sauvegarde, de compétence et de caractéristique.

Sorts préparés (6/7/7/5/4/3 ; DD de base = 16 + niveau du sort) : 0 — *assistance divine, lecture de la magie, résistance* (2), *soins superficiels* (2) ; 1ᵉʳ — *bénédiction, bouclier de la foi, bouclier entropique**, *faveur divine, frayeur, injonction, protection contre le Bien* ; 2ᵉ — *endurance, force de taureau, fracassement**, *immobilisation de personne, mise à mort, silence, soins modérés* ; 3ᵉ — *cercle magique contre le Bien**, *contagion, dissipation de la magie, panoplie magique, protection contre les énergies destructives* ; 4ᵉ — *injonction suprême, liberté de mouvement, puissance divine, renvoi, ténèbres maudites** ; 5ᵉ — *exécution, rejet du Bien**.

* Sort de domaine. *Divinité* · Tharizdun. Domaines : Chaos (jette les sorts du Chaos au niveau 10) ; Mal (jette les sorts du Mal au niveau 10).

Possessions : cotte de mailles +1, écu en acier +1 antiprojectiles, potion de vol, parchemin divin d'*injonction suprême, colonne de feu* et *endurance*, parchemin divin d'*exécution* et *immobilisation de personne*, parchemin divin de *blessure critique* (2), masse d'armes lourde de maître, arbalète de poing, 10 carreaux d'arbalète, 3 doses de venin de guêpe géante (jet de Vig DD 18 ; 1d6 Dex/1d6 Dex), 34 pp.

Naquent : humaine Prê10 ; FP 10, humanoïde de taille M (humain) ; DV 10d8+10 ; pv 54 ; Init +0 ; VD 6 m ; CA 21 (contact 10, pris au dépourvu 21) ; Att +8/+3 corps à corps (1d8, masse d'armes lourde de maître) ou +7 distance (1d8/19–20, arbalète légère) ; AS intimidation des morts-vivants 5/jour ; Part Aliénation ; AL CM ; JS Vig +11, Réf +6, Vol +10 ; For 10, Dex 11, Con 12, Int 16, Sag 18, Cha 14.

Compétences et dons : Concentration +14, Connaissance des sorts +16, Connaissances (mystères) +16, Connaissances (religion) +16, Diplomatie +15, Premiers secours +15 ; Création de baguettes magiques, Écriture de parchemins, Préparation de potions, Réflexes surhumains, Vigueur surhumaine.

Aliénation (Ext). Valeur d'Aliénation 5. Sag 23 pour détermination des sorts supplémentaires et du DD des sorts ; Sag 13 pour tous les autres jets de dés basés sur la Sag.

Sorts préparés (6/7/7/5/5/4 ; DD de base = 16 + niveau du sort) : 0 — *assistance divine* (2), *détection de la magie, lecture de la magie, résistance, soins superficiels* ; 1ᵉʳ — *anathème, bouclier de la foi, convocation de monstres I, faveur divine, injonction, protection contre le Bien**, *sanctuaire* ; 2ᵉ — *arme spirituelle* (2), *contact aliénant de Tharizdun**, *endurance, immobilisation de personne, mise à mort, silence* ; 3ᵉ — *cercle magique contre le Bien**, *convocation de monstres III, panoplie magique, protection contre les énergies destructives, soins importants* ; 4ᵉ — *convocation de monstres IV, empoisonnement, immunité contre les sorts, soins intensifs, ténèbres maudites** ; 5ᵉ — *forme éthérée, injonction suprême, rejet du Bien**, *résistance à la magie*.

* Sort de domaine. *Divinité* : Tharizdun. Domaines : Mal (jette les sorts du Mal au niveau 11) ; Folie (1/jour ajouter la valeur d'Aliénation à un jet de dés basé sur la Sag).

Possessions : robes ocres, *harnois +1, bottes de rapidité, cape de résistance +1, baguette de dissipation de la magie* (20 charges), *potion de vol*, parchemin divin de *vision lucide, convocation de monstres V* et *négation de l'invisibilité*, masse d'armes lourde de maître, écu en fer, arbalète légère, 10 carreaux d'arbalète, symbole sacré (obex).

Satau : flagelleur mental Ens2 ; FP 10 ; aberration de taille M ; DV 8d8 plus 2d4 ; pv 41 ; Init +6 ; VD 9 m ; CA 17 (contact 14, pris au dépourvu 15) ; Att +9 corps à corps (1d4+1, 4 tentacules) ; AS décervelage, étreinte, décharge mentale, facultés psioniques ; Part vision dans le noir 18 m, télépathie ; RM 25 ; AL LM ; JS Vig +2, Réf +4, Vol +13 ; For 13, Dex 15, Con 10, Int 19, Sag 18, Cha 17.

Compétences et dons : Bluff +8, Concentration +13, Connaissance des sorts +14, Connaissances (mystères) +9, Connaissances (religion) +9, Déplacement silencieux +7, Détection +11, Diplomatie +5, Discrétion +8, Intimidation +10, Perception auditive +11 ; Botte secrète (tentacule), Esquive, Expertise, Magie de guerre, Science de l'initiative, Vigilance.

Décervelage (Ext). Si Satau commence son tour de jeu avec ses quatre tentacules fixés autour du crâne d'une créature et s'il remporte un jet de lutte opposé, il extrait brutalement le cerveau de sa victime, la tuant sur le coup.

Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, l'illithid doit commencer par toucher une créature de taille P, M ou L à l'aide d'un de ses tentacules. S'il touche, il bénéficie immédiatement d'un jet de lutte opposé pour essayer d'agripper sa proie en fixant son tentacule au crâne de cette dernière. Une fois que le flagelleur mental a agrippé sa proie, il fixe tous ses tentacules restants en remportant un jet de lutte opposé. Son adversaire peut tenter de se dégager, mais le flagelleur mental bénéficie d'un bonus de circonstances de +2 par tentacule fixé au crâne de sa victime au début du tour de jeu de cette dernière.

Décharge mentale (**Mag**). Cône de 18 m ; jet de Vol (DD 17), sous peine d'être étourdi pendant 3d4 rounds.

Facultés psioniques (**Mag**). À volonté — *projection astrale, charme-monstre, détection de pensées, lévitation, changement de plan, suggestion* (tous comme un Ens8). DD = 13 + niveau du sort.

Télépathie (Sur). Satau peut communiquer avec toute créature parlant quelque langue que ce soit (portée 30 mètres).

Sorts connus (6/5 ; DD de base = 13 + niveau du sort) : 0 — *détection de la magie, détection du poison, lecture de la magie, manipulation à distance, signature magique* ; 1er — *bouclier, coup au but*.

Possessions : *baguette d'invisibilité* (16 charges), *anneau de protection +2*, parchemin profane de *détection de l'invisibilité*, parchemin profane de *déplacement*, *perle de thaumaturgie* (1er), *baguette de projectile magique* (lanceur de sorts de niveau 5, 20 charges), collier en argent avec des pierres de lune (valeur de 700 po).

Takini : humaine Rou5/Asn4 ; FP 9 ; humanoïde de taille M (humain) ; DV 5d6+5 plus 4d6+4 ; pv 40 ; Init +7 ; VD 9 m ; CA 21 (contact 13, pris au dépourvu 18) ; Att +9/+4 corps à corps (1d6+3/18–20, *rapière +1*) ou +9/+4 distance (5d6 *éclair +2*, *javeline de foudre*) ; AS attaque mortelle, attaque sournoise +5d6 ; Part esquive totale, pièges, poison, esquive instinctive (bonus de Dex à la CA même lorsque pris au dépourvu, ne peut être pris en tenaille), bonus de +2 sur les jets de sauvegarde contre le poison ; AL CM ; JS Vig +3, Réf +11, Vol +5 ; For 14, Dex 17, Con 12, Int 11, Sag 12, Cha 9.

Compétences et dons : Acrobaties +16, Concentration +3, Déguisement +3, Déplacement silencieux +14, Détection +9, Discrétion +24, Équilibre +12, Évasion +6, Intimidation +7, Perception auditive +13, Saut +11 ; Attaque éclair, Esquive, Science de l'initiative, Souplesse du serpent, Volonté de fer.

Attaque mortelle (Ext). Si l'assassin étudie sa cible pendant au moins 3 rounds puis réussit une attaque sournoise infligeant des dégâts, le coup peut paralyser (pendant 1d6 +4 rounds) ou tuer la victime. Jet de Vigueur (DD 14) pour résister à cette attaque.

Sorts préparés (1/1 ; DD de base = 10 + niveau du sort) ; 25 % de chance d'échec des sorts profanes) : 1er — *pattes d'araignée* ; 2e — *ténèbres*.

Livre de sorts : 1er — *brume de dissimulation, changement d'apparence, détection du poison, pattes d'araignée, son imaginaire* ; 2e — *alignement indétectable, modification d'apparence, passage sans traces, ténèbres*.

Possessions : *rapière +1, cotte de mailles elfique +1, targe +1, 2 javelines de foudre, cape d'elfe, potion de soins modérés*.

Thrommel : vampire humain Pal3/Che9 ; FP 14 ; mort-vivant de taille M ; DV 12d12 ; pv 83 ; Init +7 ; VD 12 m ; CA 26 (contact 14, pris au dépourvu 23) ; Att +20/+15/+10 corps à corps (2d6+11/19–20, *épée à deux mains +1 maudite*) ou +19/+14/+9 corps à corps (1d6+10 et absorption d'énergie, poing) ; AS aura de désespoir, absorption de sang, contrôle des morts-vivants 8/jour (comme un Prê7), création de rejetons, détection du Bien, domination, absorption d'énergie, châtiment du Bien (2/jour, +5 attaque, +9 dégâts), attaque sournoise +2d6 ; Part transformation, créature des ténèbres, résistance au froid et à l'électricité (20), réduction des dégâts (15/+, guérison accélérée, avantages conférés par le serviteur fiélon, état gazeux, imposition des mains, poison, pattes d'araignée, mort-vivant, résistance au renvoi des morts-vivants de +4 ; AL CM ; JS Vig +14, Réf +14, Vol +12 ; For 24, Dex 16, Con —, Int 13, Sag 17, Cha 20.

Compétences et dons : Bluff +13, Concentration +11, Connaissances (histoire) +3, Connaissances (noblesse et royauté) +3, Connaissances (religion) +3, Déplacement silencieux +9, Détection +13, Discrétion +13, Équitation (cheval) +15, Fouille +9, Perception auditive +13, Psychologie +11, Saut +14 ; Attaque en puissance, Attaque réflexe, Destruction d'arme, Enchaînement, Esquive, Incantation silencieuse, Réflexes surhumains, Science de l'initiative, Souplesse du serpent, Vigilance.

Aura de désespoir (Sur). Les ennemis se trouvant à 3 m ou moins subissent un malus de moral de –2 sur tous leurs jets de sauvegarde.

Absorption de sang (Ext). Thrommel peut sucer le sang d'une créature vivante en réussissant un jet de lutte pour planter ses crocs dans sa gorge. S'il réussit à immobiliser son adversaire, il lui vole son fluide vital, ce qui se traduit par une diminution permanente de 1d4 points de Con chaque round où il remporte un jet de lutte opposé.

Création de rejetons (Sur). Tout humanoïde ou humanoïde monstrueux à qui le vampire a absorbé toute l'énergie revient à la vie sous forme de vampirien (voir page 181 du *Manuel des Monstres*) 1d4 jours après avoir été mis en terre. Si le vampire fait tomber la Con de sa victime à 0 ou moins, celle-ci revient à la vie sous forme de vampirien si elle a 4 DV ou moins, ou sous forme de vampire si elle a 5 DV ou plus. Dans tous les cas, le vampirien ou le vampire nouvellement créé reste l'esclave de son créateur jusqu'à la destruction de ce dernier.

Détection du Bien **(Mag)**. À volonté.

Domination (Sur). Le vampire peut réduire à néant la volonté de sa proie en la regardant droit dans les yeux. L'utilisation de ce pouvoir est similaire à une attaque de regard, si ce n'est que le vampire doit la décider (il lui en coûte une action simple, et seule la créature qu'il fixe est en danger, pas les autres). La cible doit réussir un jet de Vol (DD 21) pour ne pas tomber instantanément sous la coupe du vampire, comme si elle était affectée par le sort *domination* lancé par un Ens12. Ce pouvoir a une portée de 9 mètres.

Absorption d'énergie (Sur). Tout être vivant touché par un coup de poing de vampire acquiert 2 niveaux négatifs.

Transformation (Sur). Il peut se transformer en chauve-souris, chauve-souris sanguinaire, loup ou loup sanguinaire, ce qui lui prend une action libre. Ce pouvoir est similaire au sort *métamorphose* lancé par un Ens12, si ce n'est que le vampire ne peut pas prendre d'autres formes que celles mentionnées précédemment. Il conserve son apparence jusqu'à ce qu'il décide d'en changer ou jusqu'au lever du soleil. Chaque changement de forme lui prend une action libre.

Créatures des ténèbres (Sur). Le vampire commande aux autres créatures de la nuit. Une fois par jour, il peut appeler 4d8 rats sanguinaires, une nuée de 10d10 chauves-souris ou une meute de 3d6 loups (action simple). Les animaux apparaissent au bout de 2d6 rounds ; ils le servent pendant 1 heure maximum.

Guérison accélérée (Ext). Tant qu'il lui reste au moins 1 point de vie, le vampire récupère 5 pv par round. S'il tombe à 0 pv ou moins, il se transforme automatiquement en brume et tente de s'enfuir. Il lui faut atteindre son cercueil en moins de 2 heures s'il ne veut pas être détruit à tout jamais. Une fois dans son cercueil, il remonte à 1 pv après s'être reposé pendant une heure, après quoi le processus de guérison accélérée reprend normalement (5 pv par round).

Avantages conférés par le serviteur fiélon. Lien télépathique, transfert d'effet magique.

État gazeux (Sur). Le vampire peut se transformer en brume à volonté, comme grâce au sort *état gazeux* lancé par un Ens5 (action simple). Il peut rester dans cet état indéfiniment et bénéficie alors d'une vitesse en vol de 6 m (manœuvrabilité parfaite).

Imposition des mains **(Mag)**. 1/jour, Thrommel peut se soigner lui ou son serviteur, jusqu'à concurrence de 45 points de dégâts.

Pattes d'araignée (Ext). Il peut escalader les surfaces, même les plus verticales, comme s'il bénéficiait en permanence de l'effet du sort *pattes d'araignée*.

Mort-vivant. Immunisé contre les attaques mentales, le poison, le sommeil, la paralysie, l'étourdissement, les maladies, les coups critiques, les dégâts temporaires, l'absorption d'énergie, l'affaiblissement ou la diminution des valeurs de caractéristiques et la mort par dégâts excessifs

Sorts préparés (3/3/2/1 ; DD de base = 13 + niveau du sort) : 1er — *anathème, blessure légère* (2) ; 2e — *blessure modérée, mise à mort, ténèbres* ; 3e — *force de taureau* à incantation silencieuse, *blessure grave* ; 4e — *protection contre les énergies destructives* à incantation silencieuse.

Thrommel était autrefois un paladin de niveau 12 mais il a échangé neuf de ces niveaux de paladin pour des niveaux de chevalier noir, après être devenu un vampire.

Possessions : *épée à deux mains +1 maudite* (« Requiem »), *cuirasse +1, bottes de sept lieues, anneau de contresort* (actuellement chargé avec *boule de feu*), *anneau de protection +1*, symbole sacré (obex).

Jolana : chauve-souris, servante fiélon ; FP — ; créature magique de taille Min (Mal, Chaos) ; DV 2 1/2 d8 ; pv 10 ; Init +2 ; VD 1,50 m, vol 12 m (bonne) ; CA 17 (contact 16, pris au dépourvu 15) ; Att — ; Esp/All 30 cm x 30 cm/0 m ; Part vision aveugle 16 m, résistance au froid et au feu (5), esquive surnaturelle, transfert de jet de sauvegarde ; RM 4 ; AL CM ; JS Vig +14, Réf +11, Vol +11 ; For 2, Dex 15, Con 10, Int 6, Sag 14, Cha 4.

Compétences : Déplacement silencieux +6, Détection +9*, Perception auditive +9*.

* Réduire de 4 si sa vision aveugle est bloquée.

Tychon : humain Prê9/Rêv2 ; FP 11 ; humanoïde de taille M (humain) ; DV 9d8+9 plus 2d8+2 ; pv 56 ; Init –1 ; VD 6 m ; CA 23 (contact 9, pris au dépourvu 23) ; Att +14/+9 (1d8+6, *masse d'armes lourde +4*) ; AS savoir sombre, intimidation des morts-vivants 4/jour ; Part secrets, Aliénation ; RM 13 ; AL CM ; JS Vig +7, Réf +2, Vol +10 ; For 14, Dex 8, Con 12, Int 12, Sag 18, Cha 13.

Compétences et dons : Concentration +15, Connaissance des sorts +15, Connaissances (mystères) +14, Connaissances (religion) +15 ; Arme de prédilection (masse d'armes lourde), Attaque en puissance, Création d'armes et armures magiques, École renforcée (Nécromancie), Extension d'effet.

Savoir sombre (Sur). 1/jour révéler le secret d'une créature. La cible doit réussir un jet de Vol (DD 20) ou être étourdie pour 1d3 rounds.

Secrets. Folie profonde (+2 à la valeur d'Aliénation).

Aliénation (Ext). Valeur d'Aliénation 7. Sag 25 pour détermination des sorts supplémentaires et du DD des sorts ; Sag 11 pour tous les autres jets de dés basés sur la Sag.

Sorts préparés (6/8/7/7/5/4/3 ; DD de base - 17 + niveau du sort) : 0 — *détection de la magie, lecture de la magie, résistance, soins superficiels* (2), *stimulant* ; 1er — *anathème, bénédiction, bouclier de la foi* (2), *faveur divine, protection contre le Bien*, soins légers* (2) ; 2e — *arme spirituelle, endurance, immobilisation de personne, projectile magique*, silence, soins modérés* ; 3e — *animation des morts*†, *contagion, convocation de monstres III, dissipation de la magie, explosion de force*, protection contre les énergies destructives* (2) ; 4e — *empoisonnement*†, *force de taureau* à effet étendu (2), *puissance divine, sphère d'isolement d'Otiluke** ; 5e —*convocation de monstres V, injonction suprême, rejet du Bien*, résistance à la magie* ; 6e — *barrière de lames, champs de force*, guérison suprême.*

* Sort de domaine. *Divinité* : Tharizdun. Domaines : Mal (jette les sorts du Mal au niveau 12) ; Forces (1/jour lancer à nouveau un jet de dégâts d'une arme, d'un sort ou d'un pouvoir).

†À cause d'École renforcée (Nécromancie), le DD de base des jets de sauvegarde contre ses sorts est de 19 + niveau du sort.

Possessions : *masse d'armes lourde +4, harnois +2 de résistance à la magie* (13), *écu en fer +2, encensoir noir* (et 3 boules d'*encens des songes* ; voir appendice 1), *potion de rapidité*, 30 po, symbole sacré (obex), robes.

Ukémil : troglodyte (m) Prê5/Rou4 ; FP 10 ; humanoïde de taille M (reptilien) ; DV 2d8+4 plus 5d8+10 plus 4d6+8 ; pv 69 ; Init +4 ; VD 12 m ; CA 24 (contact 14, pris au dépourvu 20) ; Att +9/+4 corps à corps (1d6+2/19–20, *épée courte +1*) et +6 corps à corps (1d4, morsure), ou +12/+7 distance (1d6+1, javeline) ; AS intimidation des morts-vivants 5/jour, attaque sournoise +2d6, puanteur ; Part vision dans le noir 27 m, jambe droite démoniaque, esquive totale, Aliénation, pièges, esquive instinctive (bonus de Dex à la CA même lorsque pris au dépourvu) ; AL NE ; JS Vig +9, Réf +9, Vol +7 ; For 12, Dex 18, Con 13, Int 11, Sag 16, Cha 14.

Compétences et dons : Bluff +6, Concentration +8, Connaissances (religion) +5, Déplacement silencieux +18, Désamorçage/sabotage +4, Détection +6, Discrétion +15*, Escalade +7, Fouille +4, Perception auditive +9, Saut +7, Utilisation d'objets magiques +5 ; Arme de prédilection (javeline), Attaques multiples, Écriture de parchemins, Esquive, Souplesse du serpent.

* bonus racial de +4 aux jets de Discrétion dans les rocailles ou sous la surface du sol

Puanteur (Ext). Toutes les créatures distantes de 9 mètres ou moins doivent réussir un jet de Vig (DD 13) pour ne pas être prises de violentes nausées qui leur font perdre 1d6 points de For pendant 10 rounds.

Jambe droite démoniaque (Ext). Une jambe droite démoniaque est longue et agile. Elle accroît la vitesse d'Ukémil de 3 m (inclus précédemment) et lui octroie un bonus de compétence de +5 sur ses jets d'Escalade et de Saut. Voir l'encadré Inconvénients des greffes démoniaques, page 115 pour plus d'informations.

Aliénation (Ext). Valeur d'Aliénation 2. Sag 18 pour détermination des sorts supplémentaires et du DD des sorts ; Sag 14 pour tous les autres jets de dés basés sur la Sag.

Sorts préparés (5/5/4/3 ; DD de base = 14 + niveau du sort) : 0 — *détection de la magie, détection du poison, résistance, soins superficiels* (2) ; 1er — *action aléatoire*, bouclier de la foi, imprécation, injonction, soins légers* ; 2e — *contact aliénant de Tharizdun*, endurance, force de taureau, immobilisation de personne* ; 3e — *contagion*, dissipation de la magie, soins importants.*

* Sort de domaine. *Divinité* : Tharizdun. Domaines : Destruction (1/jour châtiment, +4 attaque, +5 dégâts) ; Folie (1/jour ajouter la valeur d'Aliénation à un jet de dés basé sur la Sag).

Possessions : robes noires, *armure de cuir +2 de déplacement furtif, épée courte +1, potion de grâce féline*, parchemin divin de *soins légers, faveur divine et localisation d'objet*, 2 javelines, couteau recourbé, 110 po, clé en fer (ouvre le coffre de l'aire 40 du Fanum externe), symbole sacré (obex).

Varachan : humain Prê12 ; FP 12, humanoïde de taille M (humain) ; DV 12d8+24 ; pv 80 ; Init +4 ; VD 6 m ; CA 21 (contact 10, pris au dépourvu 21) ; Att +11/+6 corps à corps (1d8+1, masse d'armes lourde de maître) ou +9 distance (1d8/19–20, arbalète légère) ; AS renvoi des morts-vivants 5/jour ; AL NB ; JS Vig +11, Réf +7, Vol +12 ; For 13, Dex 10, Con 14, Int 12, Sag 17, Cha 14.

Compétences et dons : Bluff +9, Concentration +17, Connaissances (mystères) +16, Connaissances (religion) +16, Diplomatie +4, Intimidation +4 ; Création de baguettes magiques, Écriture de parchemins, Incantation statique, Préparation de potions, Réflexes surhumains, Science de l'initiative.

Sorts préparés : Aucun actuellement.

Divinité : aucune (autrefois Tharizdun).

Possessions : *harnois +1, cape de résistance +1, baguette de soins légers* (15 charges), *baguette de silence* (42 charges), *potion de neutralisation du poison*, parchemin divin de *vision lucide, convocation de monstres* III et *colonne de feu*, masse d'armes lourde de maître, écu en fer, arbalète légère, 10 carreaux d'arbalète, clé en fer (ouvre le coffre de l'aire 41 du Fanum externe).

Victor : demi-elfe (m) Rou5/Asn4 ; FP 9 ; humanoïde de taille M (demi-elfe) ; DV 5d6+5 plus 4d6+4 ; pv 40 ; Init +6 ; VD 9 m ; CA 20 (contact 12, pris au dépourvu 18) ; Att +10/+5 corps à corps (1d6+4/18–20, *rapière +1*) ou +9 distance (1d8+1/19–20, arbalète légère de maître avec *carreaux d'arbalète +1*) ; AS attaque mortelle, attaque sournoise +5d6 ; Part esquive totale, immunité contre les sorts et les effets de type sommeil, pièges, vision nocturne, poison, esquive instinctive (bonus de Dex à la CA même lorsque pris au dépourvu, ne peut être pris en tenaille), bonus de +2 sur les jets de sauvegarde contre le poison, bonus racial de +2 aux jets de sauvegarde contre les sorts et les effets magiques de l'école des enchantements ; AL CM ; JS Vig +3, Réf +10, Vol +2 ; For 16, Dex 14, Con 13, Int 13, Sag 10, Cha 9.

Compétences et dons : Acrobaties +15, Concentration +3, Déguisement +3, Déplacement silencieux +13, Détection +9, Discrétion +23, Équilibre +11, Évasion +5, Fouille +2, Intimidation +7, Perception auditive +13, Saut +12 ; Esquive, Expertise, Science de l'initiative, Science du désarmement.

Attaque mortelle (Ext). Si l'assassin étudie sa cible pendant au moins 3 rounds puis réussit une attaque sournoise infligeant des dégâts, le coup peut paralyser (pendant 1d6 +4 rounds) ou tuer la victime. Jet de Vigueur (DD 15) pour résister à cette attaque.



Sorts préparés (2/1 ; DD de base = 11 + niveau du sort) ; 25 % de chance d'échec des sorts profanes) : 1er — *pattes d'araignée, son imaginaire* ; 2e — *ténèbres*.

Livre de sorts : 1er — *brume de dissimulation, changement d'apparence, détection du poison, pattes d'araignée, son imaginaire* ; 2e — *alignement indétectable, modification d'apparence, passage sans traces, ténèbres*.

Possessions : *rapière +1, cotte de mailles elfique +1, targe +1*, arbalète légère de maître, 5 *carreaux d'arbalète +1*, 1 *carreau hurleur*, 14 carreaux d'arbalète, *cape d'elfe, potion de restauration partielle*.

Vistère : elfe (f) Pal7 ; FP 7 (actuellement 6 sans équipement) ; humanoïde de taille M (elfe) ; DV 7d10+7 ; pv 50 ; Init +1 ; VD 9 m ; CA 11 (contact 11, pris au dépourvu 10) ; Att +9/+4 corps à corps (1d3+2 temporaire, attaque à mains nues) ; AS châtiment du Mal (1/jour, +3 attaque, +7 dégâts), renvoi des morts-vivants 5/jour (as Prê5) ; Part immunité contre les sorts et les effets de type sommeil, vision nocturne, pouvoirs de paladin, bonus racial de +2 aux jets de sauvegarde contre les sorts et les effets magiques de l'école des enchantements ; AL LB ; JS Vig +8, Réf +5, Vol +5 ; For 14, Dex 13, Con 12, Int 10, Sag 12, Cha 15.

Compétences et dons : Concentration +6, Connaissances (religion) +1, Détection +3, Diplomatie +4, Équitation (cheval) +11, Fouille +2, Perception auditive +3, Premiers secours +3 ; Combat monté, Esquive, Souplesse du serpent.

Pouvoirs de paladin. *Détection du Mal*, grâce divine, santé divine, *imposition des mains* (14 points/jour), aura de bravoure, *guérison des maladies* 2/semaine.

Sorts préparés (2 ; DD de base = 11 + niveau du sort) : 1er — *faveur divine, protection contre le Mal*.

Possessions : aucune (actuellement emprisonnée).

Yrthuk Innar : demi-élémentaire de la Terre/demi-humain Gue10 ; FP 13 (normalement 12 ; +1 pour équipement supplémentaire) ; extérieur de taille M (Mal) ; DV 10d10+40 ; pv 101 ; Init +0 ; VD 6 m ; CA 27 (contact 12, pris au dépourvu 27) ; Att +18/+13 corps à corps (1d10+9/17–20, épée bâtarde) ; Part pouvoirs de demi-élémentaire, immunité aux maladies et aux effets de la Terre, bonus de +4 aux jets de sauvegarde contre les poisons ; AL NE ; JS Vig +11, Réf +5, Vol +6 ; For 23, Dex 10, Con 18, Int 13, Sag 12, Cha 8.

Compétences et dons : Artisanat (équipement de torture) +5, Détection +7, Diplomatie +1, Intimidation +7, Premiers secours +7, Psychologie +7 ; Arme de prédilection (épée bâtarde), Attaque en puissance, Enchaînement, Expertise, Maniement des armes exotiques (épée bâtarde), Réflexes surhumains, Science du critique (épée bâtarde), Science du désarmement, Spécialisation martiale (épée bâtarde), Talent (Intimidation), Volonté de fer.

Pouvoirs de demi-élémentaire (Mag). 1/jour — *façonnage de la pierre, mur de pierre, pierre magique, pierres acérées, ramollissement de la terre et de la pierre* (tous lancés comme un Ens10). DD = 9 + niveau du sort.

Possessions : *harnois +1, écu en acier +1, épée bâtarde +1 sanglante, anneau de protection +2, gantelets d'ogres, main du mage, sérum de vérité, potion du baiser de la goule, potion de soins importants, potion de soins légers*.

LE TEMPLE RECOUVRÉ

Gardes ogres : ogre HdA4 ; FP 5 ; géant de taille G ; DV 4d8+8 plus 4d10+8 ; pv variable (voir description) ; Init –1 ; VD 6 m ; CA 20 (contact 8, pris au dépourvu 20) ; Att +14/+9 corps à corps (2d6+9, massue de maître de taille TG) ou +5 distance (2d6+6/x3, lance de taille TG) ; All 3 m ; AL CM ; JS Vig +10, Réf +1, Vol +2 ; For 22, Dex 8, Con 15, Int 6, Sag 10, Cha 7.

Compétences et dons : Détection +3, Discrétion –12, Escalade +1, Perception auditive +3 ; Arme de prédilection (massue), Attaque en puissance.

Possessions : armure à plaques de taille G, massue de maître de taille TG, 2 lances de taille TG, *potion de soins importants, potion d'endurance, potion de protection contre les énergies destructives (feu)*, 200 po, topaze dorée (valeur de 400 po).

Garde d'élite ogres : ogre Gue6 ; FP 8 ; géant de taille G ; DV 4d8+8 plus 6d10+12 ; pv variable (voir description) ; Init –1 ; VD 6 m ; CA 21 (contact 8, pris au dépourvu 21) ; Att +16/+11 corps à corps (2d6+12, *massue +1* de taille TG) ou +7/+2 distance (2d6+6/x3, lance de taille TG) ; All 3 m ; AL CM ; JS Vig +11, Réf +4, Vol +3 ; For 22, Dex 8, Con 15, Int 6, Sag 10, Cha 7.

Compétences et dons : Détection +5, Discrétion –11, Escalade +4, Perception auditive +5 ; Arme de prédilection (massue), Attaque en puissance, Enchaînement, Réflexes surhumains, Science de la charge à mains nues, Spécialisation martiale (massue), Vigilance.

Possessions : *armure à plaques +1, massue +1* de taille TG, lance de taille TG, *potion de soins importants, potion de force de taureau*, sacoche immobilisante, 20 pp, topaze dorée (valeur de 400 po).

Daine : demi-fiélon/demi-géant des pierres ; FP 10, extérieur de taille G (Mal, Chaos) ; DV 14d8+70 ; pv 160 ; Init +4 ; VD 12 m ; CA 28 (contact 13, pris au dépourvu 24) ; Att +20/+15 corps à corps (2d6+16/19–20 *massue* + 1 de taille TG), ou +19 corps à corps (1d8+10, morsure) et +14 corps à corps (1d6+5, 2 griffes), ou +14/+9 distance (2d8+10, rocher) ; All 3 m ; AS jet de rochers, pouvoirs magiques ; Part résistance à l'acide, au froid, à l'électricité et au feu (20), vision dans le noir 18 m, immunité contre le poison, réception de rochers ; AL CM ; JS Vig +14, Réf +8, Vol +4 ; For 31, Dex 19, Con 21, Int 14, Sag 10, Cha 13.

Compétences et dons : Bluff +8, Détection +17, Diplomatie +5, Discrétion +12 (+20 dans les zones rocailleuses), Escalade +24, Fouille +8, Intimidation +9, Perception auditive +6, Psychologie +6, Saut +24 ; Connaissances (religion) +8 ; Attaque en puissance, Attaque réflexe, Tir à bout portant, Tir de précision.

Jet de rochers. Facteur de portée de 54 m.

***Pouvoirs magiques* (Mag).** 3/jour–*aura maudite, empoisonnement, ténèbres* ; 1/jour–*blasphème, contagion, profanation, sanctification maléfique, ténèbres maudites* (tous lancés comme un Ens14). DD = 11 + niveau du sort.

Réception de rochers. Peut attraper des rochers de taille P, M ou G s'il réussit un jet de Réf (DD 15, 20 ou 25 respectivement). Il doit cependant voir venir cette attaque pour pouvoir la neutraliser de la sorte.

Possessions : armure de peau de taille G, *massue +1* de taille TG, *potion de soins importants*.

Dugart : demi-orque (m) Prê10/Rêv2 ; FP 12 ; humanoïde de taille M (demi-orque) ; DV 10d8+40 plus 2d8+8 ; pv 101 ; Init +4 ; VD 6 m ; CA 24 (contact 10, pris au dépourvu 24) ; Att +14/+9 corps à corps (1d8+6, *morgenstern +2*) ; AS savoir sombre, intimidation des morts-vivants 2/jour ; Part vision dans le noir 18 m, secrets, Aliénation ; AL CM ; JS Vig +11, Réf +5, Vol +11 ; For 19, Dex 10, Con 18, Int 11, Sag 18, Cha 9.

Compétences et dons : Concentration +12, Connaissances (mystères) +11, Connaissances (religion) +11 ; École renforcée (Nécromancie), Écriture de parchemins, Préparation de potions, Réflexes surhumains, Science de l'initiative.

Dugart est sous l'effet de *force de taureau* et *endurance* au moment de la rencontre. Avec *force de taureau et endurance* : pv 113 ; Att +16/+11 (1d8+8, *morgenstern +2*) ; JS Vig +12 ; For 22, Con 21. Concentration +13.

Savoir sombre (Sur). 1/jour révéler le secret d'une créature. La cible doit réussir un jet de Vol (DD 17) ou être étourdie pour 1d3 rounds.

Secrets. Nom de démon (peut appeler un démon de 10 DV ou moins avec *allié d'outreplan*)

Aliénation (Ext). Valeur d'Aliénation 6. Sag 24 pour détermination des sorts supplémentaires et du DD des sorts ; Sag 12 pour tous les autres jets de dés basés sur la Sag.



Sorts préparés (6/8/7/7/5/5/4 ; DD de base = 17 + niveau du sort) : 0 — *sdétection de la magie* (2), *lumière, oins superficiels, réparation, résistance* ; 1er — *action aléatoire**, *anathème, bouclier de la foi, frayeur*†, *imprécation, injonction* (2), *protection contre le Bien* ; 2e — *arme spirituelle, contact aliénant de Tharizdun**, *endurance, force de taureau* (2), *immobilisation de personne, silence* ; 3e — *dissipation de la magie, malédiction, panoplie magique, protection contre les énergies destructives, rage**, *soins importants* (2) ; 4e — *arme magique supérieure, liberté de mouvement, neutralisation du poison, soins intensifs, ténèbres maudites** ; 5e — *colonne de feu, convocation de monstres V, exécution*†, *rayons d'ensorcellement**, *vision lucide* ; 6e — *assassin imaginaire**, *mise à mal*†, *mot de rappel, passage dans l'éther.*

* Sort de domaine. *Divinité* : Tharizdun. Domaines : Mal (jette les sorts du Mal au niveau 13) ; Folie (1/jour ajouter la valeur d'Aliénation à un jet de dés basé sur la Sag).

†À cause École renforcée (Nécromancie), le DD de base des jets de sauvegarde contre ces sorts est 19 + niveau du sort.

Possessions : *morgenstern +2, harnois +2, écu en fer +2 de défense légère, casque de compréhension*, parchemin divin de *mise à mal, guérison suprême* et *rappel à la vie*, 2 fioles d'acide, 54 po, symbole sacré (obex), robes, (ouvre la malle 3 dans l'aire 20, chapitre 7).

Estalion : elfe (m) Ens6/Prê6/Rêv1 ; FP 13 ; humanoïde de taille M (elfe) ; DV 6d4 plus 6d8 plus 1d8 ; pv 44 ; Init +8 ; VD 9 m ; CA 17 (contact 17, pris au dépourvu 13) ; Att +8/+3 corps à corps (1d8, masse d'armes lourde de maître) ; AS intimidation des morts-vivants 2/jour ; Part secrets, immunité contre les sorts et les effets de type sommeil, Aliénation, vision nocturne, bonus racial de +2 aux jets de sauvegarde contre les sorts et les effets magiques de l'école des enchantements ; AL CM ; JS Vig +7, Réf +8, Vol +15 ; For 10, Dex 19, Con 11, Int 15, Sag 19, Cha 13.

Compétences et dons : Concentration +16, Connaissance des sorts +18, Connaissances (mystères) +15, Connaissances (religion) +13, Détection +6, Fouille +4, Perception auditive +6, Scrutation +4 ; École renforcée (Nécromancie), Écriture de parchemins, Extension d'effet, Robustesse, Science de l'initiative.

Secrets. Malédiction de puissance (considérez-le comme niveau 8 lorsqu'il jette des sorts du Mal).

Aliénation (Ext). Valeur d'Aliénation 3. Sag 22 pour détermination des sorts supplémentaires et du DD des sorts ; Sag 16 pour tous les autres jets de dés basés sur la Sag.

Sorts de prêtre préparés (6/7/6/4/3 ; DD de base = 16 + niveau du sort) : 0 — *blessure superficielle*†, *détection de la magie, lecture de la magie, résistance, soins superficiels, stimulant* ; 1er — *action aléatoire**, *anathème, bouclier de la foi, frayeur*†, *imprécation, injonction, soins légers* ; 2e — *aide, arme spirituelle, endurance, mise à mort*†, *projectile magique**, *silence* ; 3e — *cécité/surdité, contagion*†, *convocation de monstres III, explosion de force** ; 4e — *arme spirituelle* à effet étendu, *confusion**, *empoisonnement*†.

* Sort de domaine. *Divinité* : Tharizdun. Domaines : Forces (1/jour lancer à nouveau un jet de dégâts d'une arme, d'un sort ou d'un pouvoir) ; Folie (1/jour ajouter la valeur d'Aliénation à un jet de dés basé sur la Sag).

Sorts d'ensorceleur connus (7/7/5/3 ; DD de base = 11 + niveau du sort) : 0 — *hébétement, illumination, lumières dansantes, manipulation à distance, rayon de givre, signature magique, son imaginaire* ; 1er — *armure de mage, bouclier, mains brûlantes, rayon affaiblissant*† ; 2e — *invisibilité, toile d'araignée* ; 3e — *éclair.*

†À cause d'École renforcée (Nécromancie), le DD de base des jets de sauvegarde contre ces sorts est 13 + niveau du sort.

Possessions : masse d'armes lourde de maître, *baguette de rayons d'ensorcellement* (22 charges), *perle de Sagesse +2, anneau de protection +3, torche de révélation* (et 3 cônes d'*encens des songes* ; voir appendice 1), *potion de protection contre les énergies destructives* (*électricité*), parchemin profane de *déplacement, lévitation* et *ténèbres*, parchemin divin de *malédiction, façonnage de la pierre, dissimulation d'objets* et *détection des pièges*, 61 po, 4 anneaux en platine de 200 chacun, symbole sacré (obex), heaume, robes, clé en fer (ouvre la malle 1 de l'aire 20, chapitre 7).

Falrinth : humain Mag14 ; FP 14 ; humanoïde de taille M (humain) ; DV 14d4+28 ; pv 62 ; Init +3 ; VD 9 m ; CA 19 (contact 16, pris au dépourvu 16) ; Att +7/+2 corps à corps (1d4/19–20, dague) ou +10/+5 distance (1d4/19–20, dague) ; AL NE ; JS Vig +6, Réf +7, Vol +9 ; For 10, Dex 17, Con 15, Int 18, Sag 10, Cha 12.

Compétences et dons : Alchimie +20, Concentration + 19, Connaissance des sorts +21, Connaissances (arcane) +21, Diplomatie +9, Discrétion +11 ; Création d'anneaux magiques, Création d'objets merveilleux, Création de baguettes magiques, Création de sceptres magiques, Écriture de parchemins, Esquive, Extension d'effet, Incantation rapide, Préparation de potions.

Falrinth est sous l'effet de *grâce féline* et *endurance* au moment de la rencontre. Avec *grâce féline* et *endurance* : pv 90 ; Init +5 ; CA 21 (contact 18, pris au dépourvu 16) ; Att +12/+7 distance (1d4/19–20, dague) ; JS Vig +8, Réf +9 ; Dex 20, Con 19. Concentration +21, Discrétion +13.

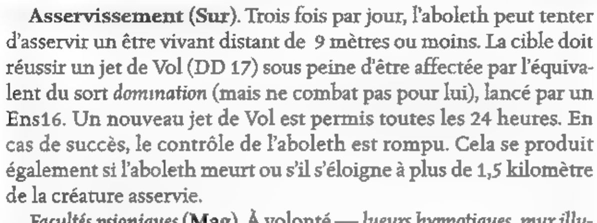
Sorts préparés (4/5/5/5/5/3/3/2 ; DD de base = 14 + niveau du sort) : 0 — *détection de la magie, lecture de la magie, manipulation à distance, rayon de givre* ; 1er — *armure de mage, bouclier, hypnose, projectile magique* (2) ; 2e — *endurance**, *grâce féline**, *lévitation, protection contre les projectiles, toile d'araignée* ; 3e — *boule de feu, dissipation de la magie, éclair, rapidité, tempête de neige* ; 4e — *charme-monstre, invisibilité suprême, peau de pierre, sphère d'isolement d'Otiluke, tempête de grêle* ; 5e — *cône de froid, mur de force, téléportation* ; 6e — *désintégration, éclair multiple, vision lucide* ; 7e — *doigt de mort, éclair* à incantation rapide.

Livre de sorts : 0 — *destruction de mort-vivant, détection de la magie, détection du poison, hébétement, illumination, lecture de la magie, lumière, lumières dansantes, manipulation à distance, ouverture/fermeture, prestidigitation, rayon de givre, réparation, résistance, signature magique, son imaginaire* ; 1er — *alarme, armure de mage, bouclier, compréhension des langages, corde animée, détection des passages secrets, endurance aux énergies destructives, hypnose, identification, projectile magique, sommeil* ; 2e — *convocation de monstres II, endurance, grâce féline, invisibilité, lévitation, localisation d'objet, modification d'apparence, protection contre les projectiles, toile d'araignée* ; 3e — *boule de feu, dissipation de la magie, éclair, flèches enflammées, page secrète, rapidité, runes explosives, sceau du serpent, tempête de neige, vol* ; 4e — *charme-monstre, feu bouclier, invisibilité suprême, lueur d'arc-en ciel, peau de pierre, piège à feu, scrutation, sphère d'isolement d'Otiluke, tempête de grêle* ; 5e — *communication à distance, cône de froid, contrat, mur de force, mur de pierre, télékinésie, téléportation* ; 6e — *cercle de mort, convocation de monstres VI, désintégration, éclair multiple, image permanente, projection d'image, vision lucide* ; 7e — *dissimulation suprême, doigt de mort, inversion de la gravité, porte de phase, souhait limité.*

Possessions : *bracelets d'armure +3, cape de moindre déplacement, anneau de protection +3, baguette de métamorphose provoquée* (30 charges), *sceptre d'oblitération*, parchemin profane de *renvoi des sorts* et *rayons prismatiques*, parchemin profane de *pétrification, transmutation de la pierre en chair, projection d'image* et *zone d'antimagie, potion de soins modérés, potion d'Intelligence, potion d'état gazeux*, 2 dagues, anneau avec trois clés (elles ouvrent les coffrets dans l'aire 4, chapitre 7), 25 po, anneau en or (130 po).

Le Second : aboleth Prê7/Rêv1 ; FP 16 ; Aberration de taille TG (aquatique) ; DV 8d8+40 plus 7d8+35 plus 1d8+5 ; pv 161 ; Init +1 ; VD 3 m, nage 18 m (9 m à l'intérieur de l'enveloppe) ; CA 20 (contact 9, pris au dépourvu 19) ; Att +17 corps à corps (1d6+8 et transformation, 4 tentacules) ; Esp/All 3 m x 6 m/3 m ; AS asservissement, facultés psioniques, intimidation des morts-vivants 6/jour, transformation ; Part secrets, Aliénation, nuage de mucosités ; AL CM ; JS Vig +12, Réf +5, Vol +15 ; For 26, Dex 13, Con 21, Int 15, Sag 20, Cha 17.

Compétences et dons : Concentration +16, Connaissances (mystères) +16, Connaissances (religion) +11, Détection +19, Discrétion –7, Perception auditive +18 ; Attaque en puissance, Augmentation d'intensité, Création de baguettes magiques, École renforcée (Nécromancie), Magie de guerre, Vigilance.



Asservissement (Sur). Trois fois par jour, l'aboleth peut tenter d'asservir un être vivant distant de 9 mètres ou moins. La cible doit réussir un jet de Vol (DD 17) sous peine d'être affectée par l'équivalent du sort *domination* (mais ne combat pas pour lui), lancé par un Ens16. Un nouveau jet de Vol est permis toutes les 24 heures. En cas de succès, le contrôle de l'aboleth est rompu. Cela se produit également si l'aboleth meurt ou s'il s'éloigne à plus de 1,5 kilomètre de la créature asservie.

Facultés psioniques **(Mag).** À volonté — *lueurs hypnotiques, mur illusoire, mirage, image prédéterminée, image programmée, projection d'image, voile* (toutes lancées comme un Ens16). DD = 13 + niveau de faculté.

Transformation (Ext). Tout coup porté par un tentacule d'aboleth provoque une terrible métamorphose si la cible ne réussit pas un jet de Vig (DD 19). En cas d'échec, la peau du personnage se transforme en membrane translucide et visqueuse au cours des 1d4+1 minutes suivantes. Par la suite, la victime subit 1d12 points de dégâts toutes les 10 minutes si son épiderme n'est pas constamment rafraîchi avec de l'eau douce.

Le sort *guérison des maladies* inverse la transformation s'il est lancé avant qu'elle ne soit achevée. Sinon, seuls *guérison suprême* et *guérison suprême de groupe* peuvent rendre au personnage sa peau d'origine.

Secrets. Folie profonde (+2 à la valeur d'Aliénation).

Aliénation (Ext). Valeur d'Aliénation 6. Sag 26 pour détermination des sorts supplémentaires et du DD des sorts ; Sag 14 pour tous les autres jets de dés basés sur la Sag.

Nuage de mucosités (Ext). Sous l'eau, l'aboleth s'entoure d'un nuage de mucosités sur une zone d'une trentaine de centimètres. Toute créature venant au contact de cette substance visqueuse et l'inhalant doit réussir un jet de Vig (DD 19) sous peine de ne plus pouvoir respirer à l'air libre pendant 3 heures. La victime s'asphyxie en 2d6 minutes si elle sort de l'eau. En cas de contact renouvelé avec ces mucosités (et de nouveau jet de Vig raté), la durée de l'effet est prolongée de 3 heures, et ainsi de suite.

Sorts préparés (6/7/6/6/5 ; DD de base = 18 + niveau du sort) : 0 — *détection de la magie* (2), *lecture de la magie, lumière, résistance, soins superficiels* ; 1er — *action aléatoire**, *anathème, bouclier de la foi, frayeur*†, *imprécation, injonction, protection contre le Bien* ; 2e — *arme spirituelle, contact aliénant de Tharizdun**, *endurance, force de taureau, mise à mort*†, *silence* ; 3e — *dissipation de la magie, malédiction, prière, protection contre les énergies destructives, rage**, *soins importants* ; 4e — *empoisonnement*† (2), *protection contre la mort*†, *soins intensifs, ténèbres maudites**.

* Sort de domaine. *Divinité* : Tharizdun. Domaines : Mal (jette les sorts du Mal au niveau 9) ; Folie (1/jour ajouter la valeur d'Aliénation à un jet de dés basé sur la Sag).

†À cause d'École renforcée (Nécromancie), le DD de base des jets de sauvegarde contre ces sorts est 20 + niveau du sort.

Possessions : *anneau de contrôle des éléments* (*Feu*) (un nouveau propriétaire doit emporter l'anneau dans le plan élémentaire du Feu pour en découvrir la véritable nature ; voir page 197 du *Guide du Maître*), *baguette d'immobilisation de personne* (intensité augmentée au 4e niveau) (32 charges), parchemin divin de *forme éthérée*, symbole sacré (obex).

Senshock : fantôme humain Mag9 ; FP 11 ; mort-vivant de taille M (intangible) ; DV 9d12 ; pv 58 ; Init +3 ; VD vol 9 m (parfaite) ; CA 14 (contact 12, pris au dépourvu 14) ; Att +3 corps à corps (1d4, contact intangible) ou +4 corps à corps (1d6, staff) ou +5 distance (1d8/19–20, arbalète légère de maître avec carreau d'arbalète de maître) ; AS corruption, manifestation, télékinésie ; Part intangible, reconstitution, mort-vivant, résistance au renvoi des morts-vivants de +4 ; AL CM ; JS Vig +4, Réf +5, Vol +6 ; For 11, Dex 8, Con —, Int 18, Sag 9, Cha 17.

Compétences et dons : Alchimie +12, Concentration +12, Connaissance des sorts +12, Connaissances (mystères) +16, Connaissances (religion) +12, Détection +9, Discrétion +7, Fouille +15, Perception auditive +7, Scrutation +16 ; Écriture de parchemins, Magie de guerre, Maîtrise des sorts (*boule de feu, éclair, projectile magique, tempête de grêle*), Réflexes surhumains, Robustesse, Science de l'initiative.

Contre des adversaires immatériels. CA 13 (contact 11, pris au dépourvu 13) ; Att +4 corps à corps (1d4, contact intangible).

Corruption (Sur). Capable d'infliger des dégâts avec cette attaque de contact intangible aux créatures vivantes dans le plan Matériel et aux créatures éthérées.

Manifestation (Sur). Capable d'utiliser des attaques de contact contre des adversaires dans le plan matériel seulement, tout en demeurant intangible

Télékinésie (Sur). 1/round au prix d'une action libre (comme un Ens12).

Intangible. Uniquement affecté par les autres créatures intangibles, les armes au moins +1 et la magie. 50 % de chances de ne pas être affecté par une attaque physique. Traverse les solides à volonté. Ne tient pas compte de l'armure adverse. Se déplace toujours en *silence*.

Reconstitution (Sur). Il ne peut être détruit de manière permanente s'il réussit un jet de niveau, à moins que ne soient rencontrées des conditions spécifiques.

Mort-vivant. Immunisé contre les attaques mentales, le poison, le sommeil, la paralysie, l'étourdissement, les maladies, les coups critiques, les dégâts temporaires, l'absorption d'énergie, l'affaiblissement ou la diminution des valeurs de caractéristiques et la mort par dégâts excessifs

Résistance au renvoi des morts-vivants (Ext). Considérez-le comme au niveau 13 pour ce qui est du renvoi des morts-vivants.

Sorts préparés (4/5/5/4/3/1 ; DD de base = 14 + niveau du sort) : 0 — *détection de la magie, lecture de la magie, lumière, rayon de givre* ; 1er — *armure de mage, charme-personne, projectile magique* (3) ; 2e — *détection de l'invisibilité, flèche acide de Melf* (2), *invisibilité, toile d'araignée* ; 3e — *boule de feu, déplacement, éclair, rapidité* ; 4e — *assassin imaginaire, tempête de grêle* (2) ; 5e — *convocation de monstres V*.

Possessions (toutes éthérées) : arbalète légère de maître, 10 carreaux d'arbalète de maître, *bracelets d'armure +2, cape de résistance +1, anneau de protection +2, bâton du feu* (9 charges).

Smigalle Mainrouge : demi-orque (f) Gue5/Rou2/Asn7 ; FP 14 ; humanoïde de taille M (demi-orque) ; DV 5d10+10 plus 2d6+4 plus 7d6+14 ; pv 87 ; Init +7 ; VD 9 m ; CA 21 (contact 14, pris au dépourvu 21) ; Att +17/+12/+7 corps à corps (1d4+6/19–20, *dague de l'assassin*) ou +17/+12/+7 corps à corps (2d6+9/19–20 et poison, *épée à deux mains +1*) ; AS attaque mortelle, attaque sournoise +5d6, poison ; Part vision dans le noir 18 m, esquive totale, pièges, esquive instinctive (bonus de Dex à la CA même lorsque pris au dépourvu, ne peut être pris en tenaille), bonus de +3 aux jets de sauvegarde contre le poison ; AL CM ; JS Vig +8, Réf +12, Vol +3 ; For 18, Dex 16, Con 14, Int 10, Sag 11, Cha 7.

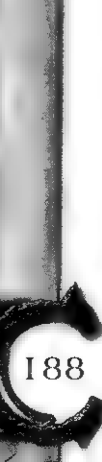
Compétences et dons : Acrobaties +12, Déguisement +2, Déplacement silencieux +19, Discrétion +19, Équilibre +6, Perception auditive +7, Saut +15 ; Arme de prédilection (épée à deux mains), Arme en main, Attaque éclair, Attaque réflexe, Esquive, Science de l'initiative, Souplesse du serpent, Spécialisation martiale (épée à deux mains).

Attaque mortelle (Ext). Si l'assassin étudie sa cible pendant au moins 3 rounds puis réussit une attaque sournoise infligeant des dégâts, le coup peut paralyser (pendant 1d6 +7 rounds) ou tuer la victime. Jet de Vigueur (DD 17) pour résister à cette attaque. (DD 18 avec la *dague de l'assassin*).

Poison (Ext). Mortelame sur l'épée à deux mains. Jet de Vigueur DD 20 ; 1d6 Con/2d6 Con.

Sorts préparés (2/1/1 ; DD de base = 10 + niveau du sort) ; 10 % de chance d'échec des sorts profanes) : 1er — *changement d'apparence, pattes d'araignée* ; 2e — *ténèbres* ; 3e — *détection faussée*.

Livre de sorts : 1er — *brume de dissimulation, changement d'apparence, détection du poison, pattes d'araignée, son imaginaire* ; 2e — *alignement indétectable, modification d'apparence, passage sans traces, ténèbres* ; 3e — *antidétection, détection faussée, invisibilité, ténèbres profondes*.



Possessions : *anneau d'invisibilité*, mortelame (1 dose), *chemise de mailles en mithral +2*, *anneau de protection +1*, *amulette d'armure naturelle +1*, *potion de grâce féline*, *potion d'héroïsme*, *potion d'antidétection*, *potion de soins importants*, *dague de l'assassin*, *épée à deux mains +1*, parchemin profane d'*invisibilité suprême*, parchemin profane de *porte dimensionnelle*, clé en acier (ouvre le coffre dans l'aire 15, chapitre 7).

Souza Carun : humaine Prê8/Rou2/Rêv3 ; FP 13 ; humanoïde de taille M (humain) ; DV 8d8+8 plus 2d6+2 plus 3d8+6 ; pv 70 ; Init +3 ; VD 12 m ; CA 18 (contact 14, pris au dépourvu 15) ; Att +9 corps à corps (6, 3 tentacules du *sceptre tentaculaire mineur*) ou +12/+7 corps à corps (sorts de contact) ; AS froideur de l'âme, savoir sombre, intimidation des morts-vivants 2/jour, attaque sournoise +1d6 ; Part jambe droite démoniaque, secrets, esquive totale, Aliénation, pièges ; AL CM ; JS Vig +10, Réf +9, Vol +10 ; For 16, Dex 17, Con 12, Int 10, Sag 17, Cha 8.

Compétences et dons : Concentration +16, Connaissances (mystères) +11, Connaissances (religion) +16, Déplacement silencieux +8, Détection +7, Discrétion +7, Escalade +9, Fouille +3, Perception auditive +7, Saut +9 ; Création d'anneaux magiques, École renforcée (Nécromancie), Esquive, Souplesse du serpent, Vigilance, Vigueur surhumaine.

Froideur de l'âme (Sur). Peut effectuer une attaque de contact contre une créature vivante et lui infliger 3d8 points de dégâts. Ce pouvoir peut être utilisé en conjonction d'un sort de blessure mais est annulé si la victime porte une *robe pourpre de Tharizdun*.

Savoir sombre (Sur). 1/jour révéler le secret d'une créature. La cible doit réussir un jet de Vol (DD 20) ou être étourdie pour 1d3 rounds.

Jambe droite démoniaque (Ext). Une jambe droite démoniaque est longue et agile. Elle accroît la vitesse de Souza de 3 m (inclus précédemment) et lui octroie un bonus de compétence de +5 sur ses jets d'Escalade et de Saut. Voir l'encadré Inconvénients des greffes démoniaques, page 115 pour plus d'informations.

Secrets. Vitalité contre nature (+3 pv), allégeance à la mort (+1 au DD des effets de mort).

Aliénation (Ext). Valeur d'Aliénation 5. Sag 22 pour détermination des sorts supplémentaires et du DD des sorts ; Sag 12 pour tous les autres jets de dés basés sur la Sag.

Sorts préparés (6/8/7/6/5/4/3 ; DD de base = 16 + niveau du sort) : 0 — *détection de la magie*, *lecture de la magie*, *réparation*, *soins superficiels* (2), *stimulant* ; 1er — *action aléatoire**, *bénédiction*, *bouclier de la foi*, *faveur divine*, *frayeur*†, *imprécation*, *injonction*, *soins légers* ; 2e — *arme spirituelle*, *endurance*, *force de taureau*, *mise à mort*†, *projectile magique**, *silence*, *soins modérés* ; 3e — *contagion*†, *dissipation de la magie*, *explosion de force**, *panoplie magique*, *protection contre les énergies destructives*, *soins importants* ; 4e — *convocation de monstres IV*, *empoisonnement*†, *puissance divine*, *soins intensifs*, *sphère d'isolement d'Otiluke** ; 5e — *exécution*††, *rayons d'ensorcellement**, *rejet du Bien*, *résistance à la magie* ; 6e — *assassin imaginaire*††*, *guérison suprême*, *mise à mal*†.

* Sort de domaine. *Divinité* : Tharizdun. Domaines : Forces (1/jour lancer à nouveau un jet de dégâts d'une arme, d'un sort ou d'un pouvoir) ; Folie (1/jour ajouter la valeur d'Aliénation à un jet de dés basé sur la Sag).

†À cause d'École renforcée (Nécromancie), le DD de base des jets de sauvegarde contre ces sorts est 18 + niveau du sort.

††À cause du pouvoir d'allégeance à la mort, le DD de base des jets de sauvegarde contre ces sorts est 19 + niveau du sort.

Possessions : *Sceptre tentaculaire mineur* (voir appendice 1), *armure de cuir +2*, *anneau de protection +1*, *anneau du bélier* (50 charges), *torche de révélation* (et 3 cônes d'*encens des songes*) (voir appendice 1), 78 po, bague en or avec saphir (550 po), *robe pourpre de Tharizdun*, symbole sacré (obex), robes, clé en fer (ouvre la malle 4 dans l'aire 20, chapitre 7).

Thuchos Nalred : humain Prê9/Rêv3 ; FP 12 ; humanoïde de taille M (humain) ; DV 9d8+18 plus 3d8+9 ; pv 93 ; Init +1 ; VD 6 m ; CA 25 (contact 11, pris au dépourvu 24) ; Att +12/+7 corps à corps (1d8+3, *masse d'armes lourde +1*) ; AS froideur de l'âme, savoir sombre, intimidation des morts-vivants 4/jour ; Part secrets, Aliénation ; AL CM ; JS Vig +9, Réf +5, Vol +11 ; For 15, Dex 12, Con 14, Int 14, Sag 20, Cha 12.

Compétences et dons : Concentration +17, Connaissance des sorts +17, Connaissances (mystères) +14, Connaissances (religion) +17, Diplomatie +13, Scrutation +8 ; Arme de prédilection (masse d'armes lourde), Attaque en puissance, Attaque réflexe, École renforcée (Nécromancie), Enchaînement.

Froideur de l'âme (Sur). Peut effectuer une attaque de contact contre une créature vivante et lui infliger 3d8 points de dégâts. Ce pouvoir peut être utilisé en conjonction d'un sort de blessure mais est annulé si la victime porte une *robe pourpre de Tharizdun*.

Savoir sombre (Sur). 1/jour révéler le secret d'une créature. La cible doit réussir un jet de Vol (DD 20) ou être étourdie pour 1d3 rounds.

Secrets. Vitalité contre nature (+3 pv), malédiction de puissance (considérez-le comme niveau 13 lorsqu'il jette des sorts du Mal), allégeance à la mort (+1 au DD des effets de mort)

Aliénation (Ext). Valeur d'Aliénation 6. Sag 26 pour détermination des sorts supplémentaires et du DD des sorts ; Sag 14 pour tous les autres jets de dés basés sur la Sag.

Sorts préparés (6/8/7/7/6/5/4 ; DD de base = 18 + niveau du sort) : 0 — *blessure superficielle*†, *détection de la magie*, *résistance*, *soins superficiels* (2), *stimulant* ; 1er — *action aléatoire**, *bouclier de la foi* (2), *faveur divine*, *frayeur*†, *imprécation*, *protection contre le Bien*, *soins légers* ; 2e — *aide*, *arme spirituelle*, *endurance*, *force de taureau*, *mise à mort*†, *projectile magique**, *soins modérés* ; 3e — *contagion*†, *dissipation de la magie*, *panoplie magique*, *protection contre l'énergie négative*, *protection contre les énergies destructives*, *rage**, *soins importants* , 4e — *arme magique supérieure*, *confusion**, *empoisonnement*†, *immunité contre les sorts*, *puissance divine*, *soins intensifs* ; 5e — *exécution*††, *force du colosse*, *rayons d'ensorcellement**, *résistance à la magie*, *vision lucide* ; 6e — *champs de force**, *dissipation suprême*, *guérison suprême*, *mise à mal*†.

* Sort de domaine. *Divinité* : Tharizdun. Domaines : Forces (1/jour lancer à nouveau un jet de dégâts d'une arme, d'un sort ou d'un pouvoir) ; Folie (1/jour ajouter la valeur d'Aliénation à un jet de dés basé sur la Sag).

†À cause d'École renforcée (Nécromancie), le DD de base des jets de sauvegarde contre ces sorts est 20 + niveau du sort.

††À cause du pouvoir d'allégeance à la mort, le DD de base des jets de sauvegarde contre ces sorts est de 21 + niveau du sort.

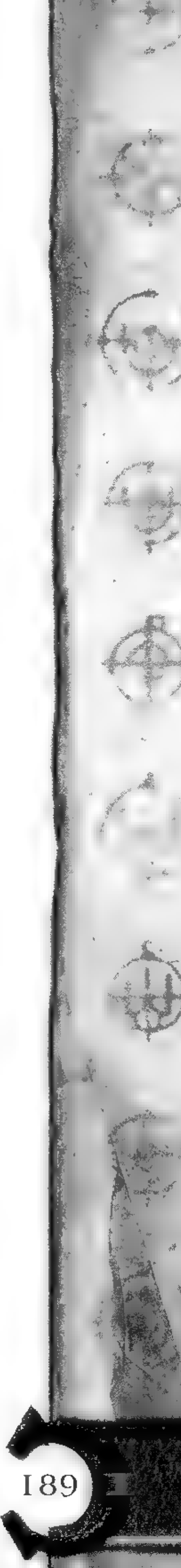
Possessions : *masse d'armes lourde +1*, *harnois +2*, écu en acier de maître, *amulette d'armure naturelle +2*, *heaume de vol* (comme la *cape*), *torche de révélation* (et 2 cônes d'*encens des songes*) (voir appendice 1), *potion d'état gazeux*, parchemin divin de *mot de rappel*, *convocation de monstres VI*, 232 po, 4 gemmes (100 po chacune), symbole sacré (obex), robes, clé en fer (ouvre la malle 2 dans l'aire 20, chapitre 7).

Tronc : ogre Barb6 ; FP 8 ; géant de taille G ; DV 4d8+8 plus 6d12+12 ; pv 90 ; Init +0 ; VD 12 m ; CA 19 (contact 9, pris au dépourvu 19) ; Att +19/+9 corps à corps (2d6+7/19–20, *fléau d'armes lourd +1* de taille TG) ou +12/+7 distance (2d6+6, lance de taille TG) ; All 3 m ; AS rage de berserker ; Part esquive instinctive (bonus de Dex à la CA même lorsque pris au dépourvu, ne peut être pris en tenaille) ; AL CM ; JS Vig +11, Réf +3, Vol +3 ; For 19, Dex 10, Con 15, Int 7, Sag 10, Cha 9.

Compétences et dons : Détection +3, Escalade +12, Perception auditive +4 ; Arme de prédilection (fléau d'armes lourd), Attaque en puissance, Science de la charge à mains nues.

Rage de berserker (Ext). 2/jour — pv 114 ; CA 17 (contact 7, pris au dépourvu 17) ; Att +21/+11 corps à corps (2d6+9/19–20, fléau d'armes lourd de taille TG) ou +14/+9 distance (2d6+8, lance de taille TG) ; JS Vig +13, Vol +5 ; For 23, Con 19. Escalade +14. Durée de 7 rounds, puis fatigué.

Possessions : *fléau d'armes lourd +1* de taille TG, 2 lances de maître de taille TG, *chemise de mailles +1*, *yeux de lynx*, *potion de soins importants*.



LE NODULE DU FEU

Imix, Prince des élémentaires du Feu maléfique : FP 17 ; élémentaire de taille Gig (Feu) ; DV 36d8+180 ; pv 342 ; Init +14 ; VD 15 m ; CA 26 (contact 16, pris au dépourvu 16) ; Att +33/+28/+23/+18/+13/+8 corps à corps (4d8+14/17–20 et 1d6 feu, *épée à deux mains +2 de feu* de taille C, 2d10+12 et 2d8 feu, poing) ; Esp/All 6 m x 6 m/6 m ; AS départ de feu, pouvoirs magiques ; Part réduction des dégâts (15/+3), élémentaire, créature du Feu ; RM 20 ; AL CM ; JS Vig +17, Réf +30, Vol +16 ; For 26, Dex 31, Con 20, Int 20, Sag 18, Cha 18.

Compétences et dons : Concentration +10, Connaissances (plans) +10, Détection +29, Discrétion –2, Intimidation +9, Perception auditive +29 ; Attaque éclair, Attaque en puissance, Attaque en rotation, Attaque réflexe, Botte secrète (poing), Enchaînement, Esquive, Expertise, Maniement des armes de guerre (épée à deux mains), Science de l'initiative, Science du critique (épée à deux mains), Souplesse du serpent.

Départ de feu (Ext). Toute créature touchée par un des poings d'Imix doit réussir un jet de Réf (DD26) sous peine de s'enflammer. Les flammes continuent de brûler pendant 1d4 rounds (voir Prendre feu, page 86 du *Guide du Maître*). Une créature en feu peut éteindre les flammes si elle y consacre une action de mouvement. Les adversaires frappant Imix à l'aide d'armes naturelles ou à mains nues subissent automatiquement les dégâts de feu accompagnant chacune de ses attaques de points et risquent aussi de s'enflammer s'ils ratent leur jet de Réf.

Élémentaire. Immunisé contre le poison, le sommeil, la paralysie, l'étourdissement et les coups critiques.

Pouvoirs magiques **(Mag)**. À volonté *boule de feu* (10d6 dégâts, DD 18), *mur de feu* (2d4, 1d4, ou 2d6+15 dégâts, DD 19) ; 1/jour — *convocation d'élémentaire* (un seigneur élémentaire du Feu, 1d3 élémentaires du Feu de taille TG, 1d3 éfrits, 1d6 salamandres communes, ou 3d6 méphites enflammés). Tous comme un sorcier de niveau 15.

Créature du Feu (Ext). Immunisée contre le feu, le froid lui inflige des dégâts doublés, sauf en cas de jet de sauvegarde réussi.

Possessions : épée à deux mains +2 de feu de taille C.

Maliskra : demi-élémentaire du Feu/demi-méduse (f) Prê5/Rêv1 ; FP 15 ; extérieur de taille M (Mal, Chaos) ; DV 6d8+6 plus 5d8+5 plus 1d8+4 ; pv 71 ; Init +4 ; VD 6 m ; CA 27 (contact 14, pris au dépourvu 23) ; Att +9/+4 corps à corps (1d4/19–20, couteau recourbé) et +8 corps à corps (1d4 et venin, serpents), ou +14/+9 distance (1d6+1/x3, +1 arc court) ; AS regard pétrifiant, venin, intimidation des morts-vivants 6/jour, pouvoirs magiques ; Part secrets, immunité contre les maladies et le feu, Aliénation, bonus de +4 aux jets de sauvegarde contre les poisons ; AL CM ; JS Vig +7, Réf +10, Vol +13 ; For 10, Dex 19, Con 12, Int 12, Sag 18, Cha 17.

Compétences et dons : Bluff +12, Concentration +4, Connaissances (mystères) +9, Connaissances (religion) +9, Déguisement +12, Déplacement silencieux +11, Détection +11, Discrétion +6, Intimidation +5, Psychologie +6 ; Botte secrète (serpents), École renforcée (Nécromancie), Réflexes surhumains, Tir à bout portant, Tir de précision.

Regard pétrifiant (Sur). Pétrification permanente, 9 m, jet de Vig annule (DD 16).

Venin (Ext). Serpents. Jet de Vigueur DD 14 ; 1d6 For/1d6 For.

Pouvoirs magiques **(Mag)**. 1/jour — *feu bouclier, flammes, germes de feu, mains brûlantes, mur de feu, sphère de feu*(tous comme un Ens12). DD = 13 + niveau du sort.

Secrets. Vitalité contre nature (+3 pv).

Aliénation (Ext). Valeur d'Aliénation 3. Sag 21 pour détermination des sorts supplémentaires et du DD des sorts ; Sag 15 pour tous les autres jets de dés basés sur la Sag.

Sorts préparés (5/6/5/4 ; DD de base = 15 + niveau du sort) : 0 — *blessure superficielle*†, *détection de la magie, lecture de la magie, résistance, soins superficiels* ; 1er — *bénédiction, blessure légère*†*, *bouclier de la foi, faveur divine, injonction, soins légers* ; 2e — *endurance, force de taureau, fracassement**, *immobilisation de personne, mise à mort*† ; 3e — *cécité/surdité, contagion*†*, *dissipation de la magie* (2).

* Sort de domaine. *Divinité* : Tharizdun. Domaines : Destruction (1/jour châtiment, +4 attaque, +6 dégâts) ; Folie (1/jour ajouter la valeur d'Aliénation à un jet de dés basé sur la Sag).

†À cause d'École renforcée (Nécromancie), le DD de base des jets de sauvegarde contre ces sorts est 17 + niveau du sort

Possessions : *orbe de l'Oubli* (voir appendice 1), *arc court +1, chemise de mailles +2, écu en acier +1, corde d'escalade, encensoir noir* (et 3 boules d'*encens des songes* ; voir appendice 1), *torche de révélation* (et 3 cônes d'*encens des songes* ; voir appendice 1), couteau recourbé, 20 flèches, 81 po, clé en fer (ouvre la malle 5 dans l'aire 20, chapitre 7), symbole sacré (obex), robes.

APPENDICE 4 : DOCUMENTS POUR LES JOUEURS

Les deux documents sur les pages qui suivent sont tirés des journaux des prêtres Geynor Ton (rencontré dans la forteresse) et Hédrack (rencontré dans le Fanum externe).

Donnez le document 1 (le journal de Geynor Ton) aux joueurs lorsque leurs personnages ouvrent la boîte dans l'aire 30 de la forteresse.

Donnez le document 2 (le journal d'Hédrack) aux joueurs lorsque leurs personnages le découvrent dans l'aire 19 du Fanum externe.

Il vous est permis de photocopier ces pages pour votre usage personnel.

Extraits du journal de Geynor Ton

Je ne prétends pas comprendre tous les rouages de la Grande église ni les pensées des Maîtres de l'Anéantissement absolu mais leur alliance avec ces brutes à l'odeur infecte me surprend. J'ai toujours cru que nous étions les favoris du Dieu Noir. Qui sont ces hommes-bêtes écailleux pour nous dire quoi faire ? Peu importe. Nous quitterons bientôt cette ville maudite et je ne serai plus coincé dans le moulin à farine avec cette créature.

Que l'annihilation t'emporte, Hommlet ! Je n'ai pas apprécié mon bref séjour ici. La nourriture de l'auberge amenée par Chatrilon était excellente cependant. De la venaison apprêtée juste à point. Quelles peuvent bien en être les épices ? Peut-être découvrirai-je les secrets de sa préparation quand nous aurons tué tous les habitants de cet endroit ? Grand sera ce jour. Gloire à l'Œil élémentaire ancestral !

L'Obélisque sombre est ici, exactement comme les rêveurs d'apocalypse l'avaient prédit, sous une mare dans une caverne. Nous avons découvert que sous la mare se trouvait un puits avec un faux fond, scellé depuis plusieurs années. Une fois cet obstacle retiré, la mare s'est vidée dans une magnifique caverne irradiant de la puissance de notre révéré Maître des maîtres. Oh le grand jour !

Apparemment, l'eau d'un ruisseau situé au-dessus fut détournée dans le puits afin de remplir la mare et de cacher la caverne aux yeux indignes ! C'est certainement le Dieu Noir lui-même qui a inspiré un plan si merveilleux ; il est certain cependant qu'il a été exécuté après son injuste emprisonnement. Nous proclamerons votre nom, mon Noir Seigneur, lorsque nous aurons insufflé une nouvelle vie à votre culte. Une fois que vous serez libre, l'ordre sera rétabli et ceux qui le méritent feront face à leur cruel sort, si cruel. Destruction bénie !

Je m'émerveille du talent déployé par nos prédécesseurs qui construisirent l'Obélisque pour honorer et communiquer avec le Dieu Noir. Cela devait être exaltant de vivre à cette époque bénie. Sous la gouverne de maître Thaque, nous retrouverons les reliques de notre patrimoine perdu. Gloire à l'Œil élémentaire ancestral !

Hélas ! Bête immonde ! Quelle malédiction nous a frappés ? Cela doit être une épreuve qui nous est envoyée depuis l'au-delà. Nous devons poursuivre sans la direction de maître Thaque, puisse son âme reposer avec le Dieu Noir dans l'étreinte froide de la dissolution, maintenant et à jamais. Oh vil sort cruel ! Je ne cherche pas ton jugement dans les griffes d'un quelconque dragon !

Mais Gungash aussi est mort. Je le détestais ; il a volé mon déjeuner il y a deux jours, un excellent œuf bouilli et du délicieux pain d'épice de Tashi. Prenez son âme, Noir Seigneur et écrasez-la sous votre talon méprisant.

Il semble que nous serons piégés ici pour un certain temps. Festrath ne parvient pas à convaincre les gnolls d'attaquer la bête tous ensemble, pas après ce qui est arrivé il y a deux jours. Je pense que le dragon se moque de nous. Une bonne blague, bête, mais tu la paieras de ton âme ! Maintenant, Festrath se cache avec l'Obélisque et la créature. Nous allons poursuivre notre travail ici mais nous n'aurons plus de vivres éventuellement. Peut-être devrons-nous alors vivre comme le font les charmantes goules d'ici ? Ou peut-être la chair de gnoll peut-elle être assaisonnée de façon à la rendre acceptable au goût ?

Extraits du journal d'Hedrack

IMAGINEZ *ma surprise de découvrir que le seigneur Iuz, que j'avais si efficacement et si fidèlement servi jusqu'à maintenant, n'était pas la véritable puissance derrière le Temple du Mal élémentaire. Même son alliée, la démone Zuggtmoy, n'était qu'un pion. Astucieusement, je découvris que la vraie puissance derrière eux était le culte de l'Œil élémentaire ancestral et, derrière, le culte de Tharizdun. Enfin, une cause digne de mes talents et de mes prouesses ! Enfin, je découvre le véritable chemin qui mène au pouvoir ultime ! Les Rêveurs d'apocalypse règnent sur le culte et les membres de la Triade sont les maîtres des Rêveurs d'apocalypse. Je rejoindrai leurs rangs et je deviendrai le grand prêtre ultime du Dieu Noir lui-même : le Premier.*

J'AI *gagné beaucoup de respect depuis que je suis arrivé ; ils savent reconnaître la grandeur lorsqu'ils la voient. Je me suis vu confier un sceptre tentaculaire, symbole de mon rang et de la domination du Grand temple dans le Fanum externe. Bientôt, je serai en mesure de progresser dans les rangs des Rêveurs d'apocalypse du Fanum interne.*

LORSQUE *j'étais commandeur suprême du Temple du Mal élémentaire, je n'ai pas vu de plus grand serviteur du Mal que celui que l'on appelait Lareth le Bel. Iuz, Zuggtmoy et même Lolth reconnurent son pouvoir. Bien qu'il soit mort en défendant la forteresse, je l'ai ramené à la vie, défiguré cependant. Je crois qu'il vit toujours à Nulb, même s'il savait que le culte de l'Œil élémentaire ancestral était prêt à couvrir notre fuite lorsque le Temple du Mal élémentaire tomba. Peut-être est-il fou maintenant ? Quelle perte !*

LORSQUE *je fus informé que les Rêveurs d'apocalypse discutaient de la prophétie du Champion du Mal élémentaire, celui qui restaurera la puissance du Temple du Mal élémentaire, j'assumais bien naturellement que c'était moi. Imaginez ma surprise de constater que ce n'était pas le cas. Je crois cependant que je suis celui destiné à trouver ce Champion et à lui servir de berger. Ou peut-être est-ce une Championne ? Je dois contacter Tessimone.*

TESSIMONE, *du temple du Feu, est venue dans le Fanum externe aujourd'hui. Nous l'avons mise à l'épreuve dans le Grand temple et avons découvert qu'elle n'est pas la Championne prophétisée. Elle est malgré tout assoiffée de pouvoir et tenta à nouveau de me séduire afin de l'obtenir. Je l'ai mise en présence de l'Engin infernal. Maintenant, elle pourra compter sur la présence d'un assistant démoniaque à son côté en tout temps. Elle a obtenu le pouvoir dont elle rêvait bien que je soupçonne qu'elle a survécu de justesse au processus.*

ZUGGTMOY *et Iuz créèrent un artefact appelé l'orbe de la Mort dorée afin de les aider à façonner les Nodules élémentaires au fond des donjons. Je sais maintenant que ce sont des agents des Rêveurs d'apocalypse qui leur révélèrent les secrets nécessaires à sa fabrication. L'orbe de la Mort dorée a été détruit (faisant s'écrouler complètement les niveaux souterrains du Temple du Mal élémentaires et scellant les nodules) mais le culte du Dieu Noir dispose d'un artefact dont l'orbe de la Mort dorée n'était qu'une simple copie imparfaite. Ils le nomment l'orbe de l'Oubli et l'ont emporté dans le Temple du Mal élémentaire pour recouvrer les nodules.*

L'ORBE *de l'Oubli se trouve peut être entre les mains des Rêveurs d'apocalypse mais l'orbe de la Mort argentée est toujours dans le Kyste noir, de l'autre côté du Voile pourpre.*

MON *ennemi, le magicien Falrinth et son associée, Smigalle Mainrouge, sont vivants ! J'avais présumé avec joie qu'ils étaient morts lors de la chute du Temple du Mal élémentaire ; les voilà qui travaillent avec les Rêveurs d'apocalypse à l'excavation des niveaux inférieurs du vieux Temple ; apparemment ils connaissent une route directe et secrète jusqu'au troisième niveau. Que le Dieu Noir les emporte ! Je suis sûr qu'ils ne manqueront pas de trahir les Rêveurs d'apocalypse d'une manière ou d'une autre et gâcheront nos plans. Si seulement quelqu'un voulait écouter mes sages conseils, la tête de Falrinth reposerait déjà sur une étagère à côté de mon bain.*

LE *sceptre des forces et les anneaux d'armure de force sont conservés dans le Kyste noir, dans l'attente du Champion du Mal élémentaire, cadeaux du Dieu Noir et symboles de son acceptation du Champion.*

JE *suis maintenant persuadé que le Champion du Mal élémentaire est Lareth le Bel. Hier encore, Satau (notre oracle illithid) a confirmé que mes doutes étaient probablement fondés. Riche de cette information, j'ai utilisé le sceptre tentaculaire dans le Grand temple pour me transporter directement dans le Fanum interne. Une audience me fut accordée auprès du Premier de la Triade ; je lui ai fait part de mes hypothèses et de la confirmation de Satau. Le Premier a dit qu'en récompense, je deviendrais rêveur d'apocalypse lorsque Tharizdun marcherait à nouveau sur Tærre.*

— Le journal se termine ici —


Hommlet
N
0 15 75 metres
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29

La forteresse

N

Un grand carré équivaut à 3 mètres

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17

Donjons de la forteresse

N

Un grand carre équivaut à 3 metres

18
19
20
21
22
23
24
25
26
26A
27
28
29
30
31
32
33
34
34A
35
36 vers l'extérieur →
37
38
39

porte secrète dans un pilier


Environs d'Hommlet
N
0 5 10 15 kilomètres
vers
Verbobonc
Nulb
Temple
du Mal
élémentaire
route inutilisée
forteresse
Hommlet


vers
Hommlet
3
1
2
Nulb
0 9 18 27 mètres
N
vers le Temple
du Mal élémentaire


A
B
Aire 32
(vue latérale)
ouest
est
eau
plate-forme
C
0
9 mètres
D
E
F
H
G


Carte régionale
Véluna
Dévarnish
Verbobonc
0 50 100 105 kilomètres
Nulb
Hommlet
collines de Kron
Rastor
Célène
Enstadt
monts Lortmil
N
Cachevoie
duché d'Ulek



Le Temple
2. Tour
A
B
C
D
Un carré équivaut à 3 mètres
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
15
16
N
Un grand carré équivaut à 9 mètres

Temple de l'Anéantissement absolu



temple de l'Eau

Rastor
10 kilomètres

temple de la Terre

entrée principale

K
L
J
I
Air
A
B
C
D
E
F
G
H
Fanum externe
Terre
Fanum interne
porte de l'Eau
Feu
5e
6e
7e
8e
9e

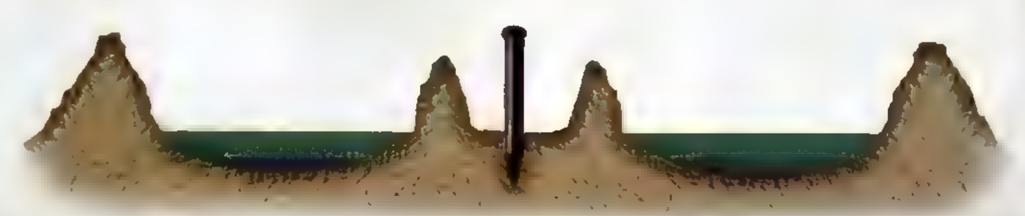
temple du Feu

N

temple de l'Air

entrée du Sud

vue d'ensemble du Temple



0 30 180 mètres
échelle

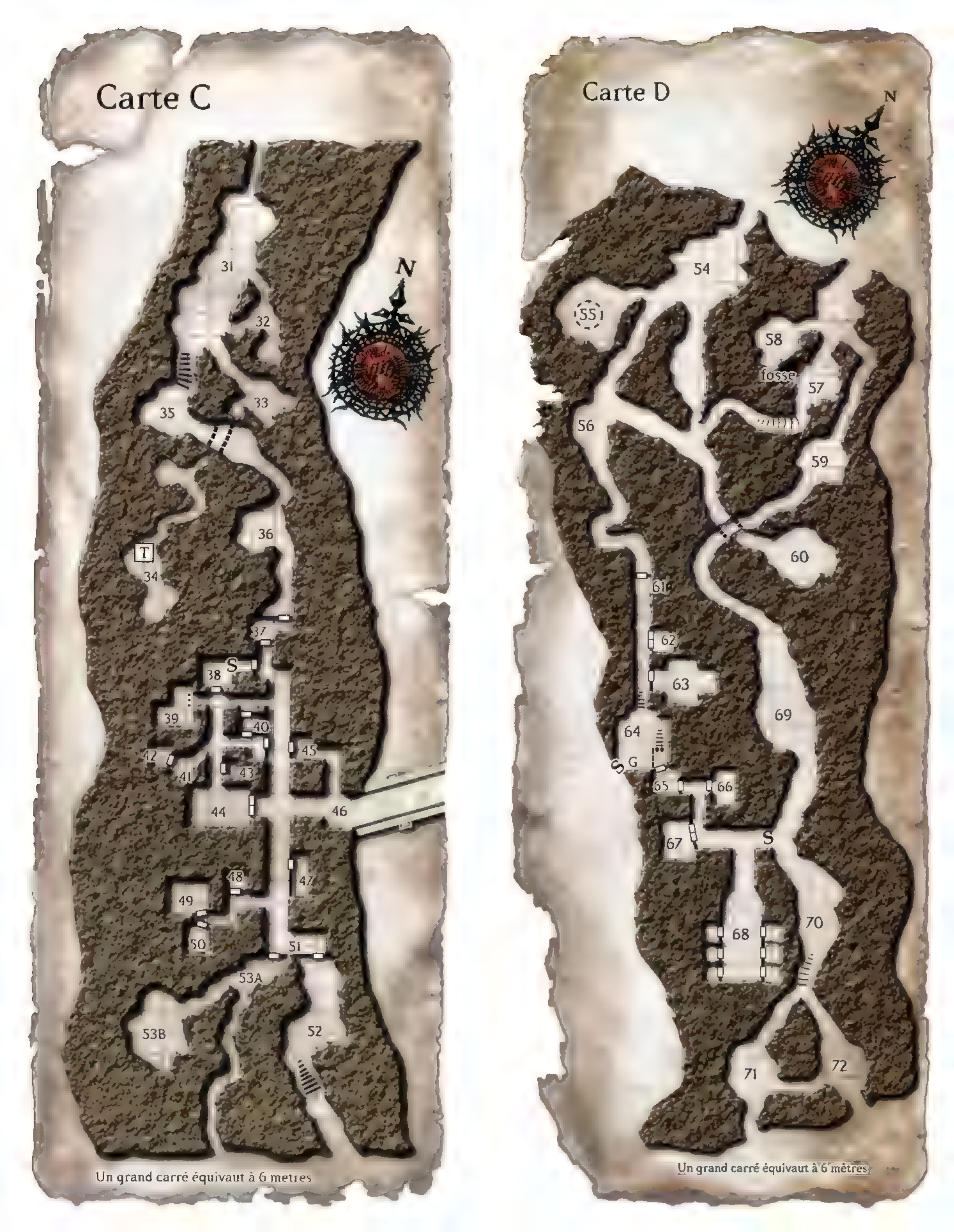
vue latérale du Temple en coupe tranversale

Carte A

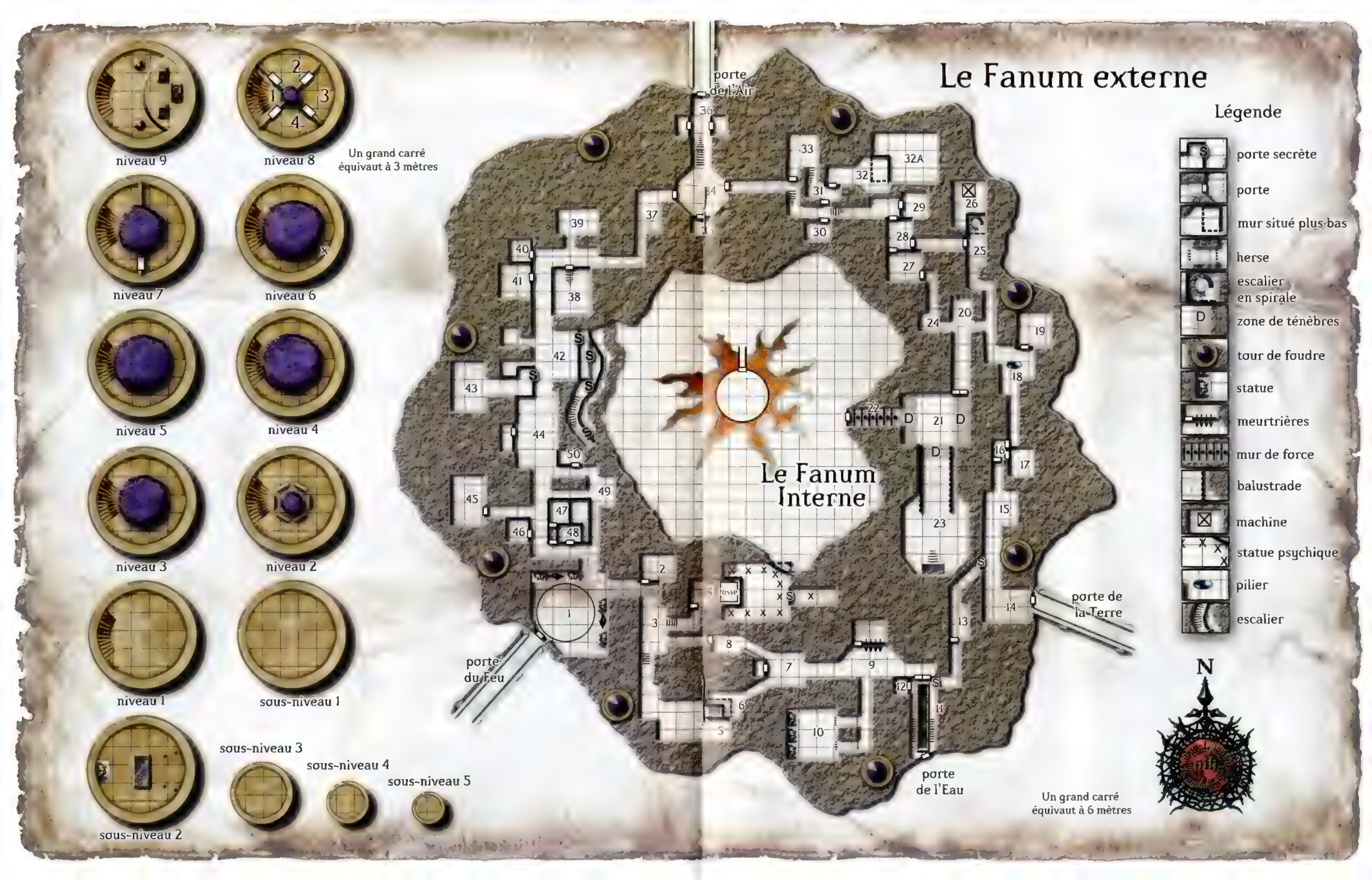
Un grand carré équivaut à 6 mètres

Carte B

Un grand carré équivaut à 6 mètres



Carte C
N
31
32
33
35
36
T
34
37
S
38
39
40
45
42
41
43
44
46
48
47
49
50
51
53A
53B
52
Un grand carré équivaut à 6 metres
Carte D
N
54
55
58
fosse
57
56
59
60
61
62
63
69
64
S
G
65
66
67
S
68
70
71
72
Un grand carré équivaut à 6 mètres



Le Fanum externe
Légende
porte secrète
porte
mur situé plus bas
herse
escalier en spirale
zone de ténèbres
tour de foudre
statue
meurtrières
mur de force
balustrade
machine
statue psychique
pilier
escalier
N
Un grand carré équivaut à 3 mètres
Un grand carré équivaut à 6 mètres
niveau 9
niveau 8
niveau 7
niveau 6
niveau 5
niveau 4
niveau 3
niveau 2
niveau 1
sous-niveau 1
sous-niveau 2
sous-niveau 3
sous-niveau 4
sous-niveau 5
porte de l'Air
porte de la Terre
porte du Feu
porte de l'Eau
Le Fanum Interne

Carte E

N

73
74
73A
75
76
77
79A
79
A
80
81
78
escalier en spirale
B
A
B 82
C
83
84
S
87
85
86
88
89
90
91
93
92
94

Un grand carré équivaut à 6 mètres

Carte F

N

95
97
pente ascendante
96
100
98
99
corniche
101
102
pente ascendante
103
104
105

Un grand carré équivaut à 6 mètres



Carte G
obel.sque
106
107A
107
108
fosse
X
110
109
T
X
111
112
115
113
116
corniche
114
117
fosse
enflammée
118
121A
119
121
120
122
123
N
Un grand carré équivaut à 6 mètres
Carte H
124
125
130
131
126
132
127
133
128
136
135
129
134
137
138
142
A
139
140
143
X
141
145
S
144
146
147
148
152
N
150
151
149
153
corniche
154
155
Un grand carré équivaut à 6 mètres

Carte I

156
157
158
161A
160
164
corniche
159
163
161
162
161A
166
pente descendante
165
167
168
169
pente descendante
170
171
172
pente descendante
N

Un grand carré équivaut à 6 mètres

Carte J

173
175
176
174
178
177
197
177
179
180
181
196
autel
bassin
182
195
194
183
balcon
193
184
185
192
188
186
187

Un grand carré équivaut à 6 mètres

N

Carte K

N

189
191
barque
190
190A
barque
213
212
211
198
199
210
211A
200
209
206
207
208
201
205
215
214
202
216
203
204
217

Un grand carré équivaut à 6 mètres

Carte L

218
219
220
pyramide
N
221
221
222
221
223
225
224
234
233
228
227
226
229
230
231
232

Un grand carré équivaut à 6 mètres

L'Éperon noir

(vue latérale)

niveau 9

niveau 8

niveau 7

niveau 6

niveau 5

Pierre des songes

niveau 4

niveau 3

niveau 2

niveau 1

sous-niveau 1

sous-niveau 2

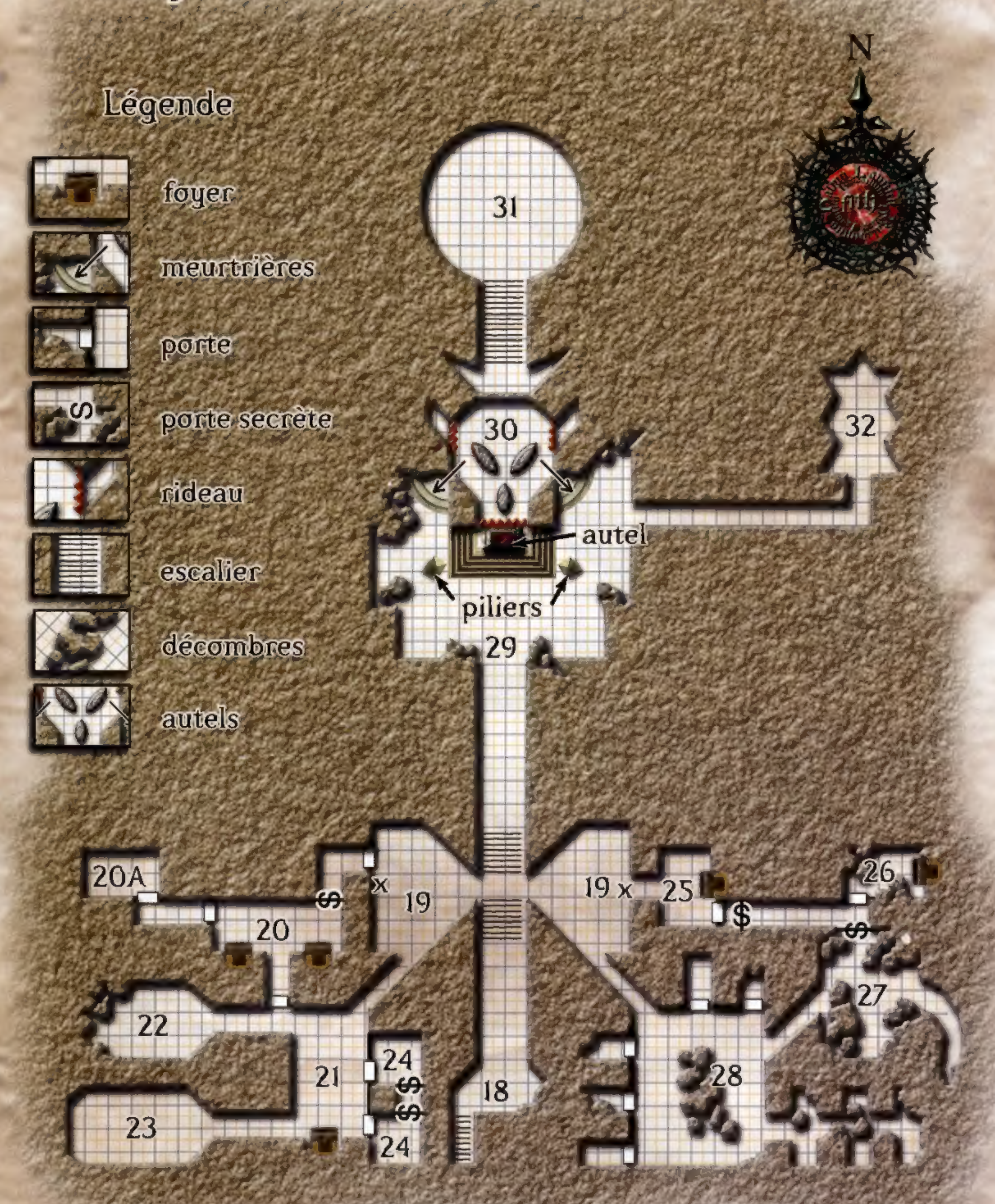
sous-niveau 3

sous-niveau 4

magma

sous-niveau 5




Temple recouvré
Légende
foyer
meurtrières
porte
porte secrète
rideau
escalier
décombres
autels
N
31
30
32
autel
piliers
29
20A
19
19 x
25
26
20
27
22
21
24
24
28
18
23
Un grand carré équivaut à 3 mètres


Nodule du Feu
Légende
P
fantasme
fosses enflammées
T
trappe
porte
3
8
9
4
3
3
6
10
1
5
6
2
statue
4
3
T
T
TT
7
4
P
P
5
11
Un grand carré équivaut à 3 mètres



Le Mal ne meurt jamais

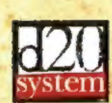
Il y a de cela plusieurs années, de courageux héros passèrent les habitants du Temple du Mal élémentaire au fil de l'épée. Aujourd'hui cependant, de sombres forces murmurent à nouveau dans les ténèbres du temple déserté, des forces plus insidieuses et plus dangereuses que n'importe qui sain d'esprit puisse imaginer. Le Mal est de retour et menace une fois de plus le village d'Hommlet.

Les personnages combattront les forces des ténèbres à Hommlet et au-delà, se frayant un chemin à travers des centaines de rencontres sinistres avant de conclure cette aventure en une finale enflammée. Conçu pour former le squelette d'une véritable campagne, le *Retour au Temple du Mal élémentaire* emportera les personnages du niveau 4 jusqu'au niveau 14.

Cette somptueuse aventure se développe sur le canevas du *Temple du Mal élémentaire* original (publié en 1985 et traduit en 1987) et d'autres grands classiques. Cependant, aucun de ces produits n'est nécessaire pour apprécier le *Retour au Temple du Mal élémentaire.*

Pour pouvoir utiliser cette aventure, le maître du donjon a également besoin du *Manuel des Joueurs*, du *Guide du Maître* et du *Manuel des Monstres.*









Venez nous rendre visite sur le :
www.asmodee.com

Prix : 38,40 €
ISBN : 2-84785-013-9 • Réf. DF11843